COMMODORE ATARI PC/IBM

videogame & COMPUTER WORLD

ANNO II N. 5 - GIUGNO 1989 - SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO III/70
L. 5.000

REGALO!!!
SCONTO 10%
Vedi all'interno



REFERENDUM 1989

ATARI ST
THE RUNNING MAN
VOYAGER

AMIGA
TOM & JERRY
ZANY GOLF
WANDERER 3D
FIREZONE
GOLD RUSH

SOLUZIONE DI QIN

CBM 64
ADD-HILLSFAR
BATTLES OF NAPOLEON
THE REAL GHOSTBUSTERS
WANDERER 3D

IBM & COMPATIBILI
GOLD RUSH
TITAN
SPACE QUEST III
WESTERN SCENARY DISK
688 ATTACK SUB SIM.

MEGA OFFERTA

AFTER BURNER
C64 cass.

+

MEGA BLESTER

L. 29.000



NON LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA
FANTASTICA OCCASIONE !
CON SOLO **L. 29.000** TI SARANNO OFFERTI:

AFTER BURNER (C64 cass.) il sensazionale gioco, dell'Activision
MEGA BLASTER il joystick della Konix per grandi prestazioni

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

Eccoci qua a parlare ancora di videogiochi e computer. Moltissime, come sempre, sono le novità di questo mese. C.T.O. di Bologna ad esempio, sta intraprendendo in vastissima scala l'importazione e la traduzione in italiano di moltissimo software di produzione anglosassone e statunitense. Se però siete stanchi di programmi "stranieri" perchè non cercate di scriverne uno? La Ital-Video, a questo proposito, sta cercando nuovi game designer e nuove idee, tutte "nostrane", da lanciare sul mercato per opporsi concretamente alle invasioni Ocean, US GOLD, Epix e via dicendo. Maggiori dettagli li troverete sfogliando le pagine di questo numero. Continuando a seguire i numerosissimi consigli che ci arrivano in redazione grazie al Referendum 1989, VG & CW si sta evolvendo verso impostazioni e connotazioni più professionali, precise e indirizzate. Non erano dunque promesse vane le nostre! Un'altra anteprima esclusiva ce la offrono due nostri fedeli lettori che questo mese ci hanno inviato la soluzione completa dell'originale Qin, commercializzato dall'Atari Italiana. Altre soluzioni saranno pubblicate in uno speciale inserto nel prossimo numero, a causa di problemi di spazio. Come sempre, buon divertimento!

Il Direttore

COMMODORE ATARI PC/IBM

videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - Capo redattore: Alessandro Gualtieri - Segretaria di redazione: Enrica Pagani - Hanno collaborato ai servizi: Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Domenico Colombo - Fotografia: Elias Willard - Sistema di comp. grafica: Esserrelle - Art director: Lavinia Piccini - Inviati dall'estero: Anthony Remedios - Pubblicità, abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 / 9303556 - Fax tel. 02/93502770 - Fotolito: CF fotolito Via G. Di Vittorio,1 - 20017 Rho (Milano) - Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 5.000 - Numero arretrato: L. 8.000 - Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO) - Sped. in abb. postale gr. 3/70 - Pubblicità inf. al 70%. In copertina: Spherical della Rainbird Arts distr. Leader (VA).

Sommario

Da spedire in busta chiusa a:

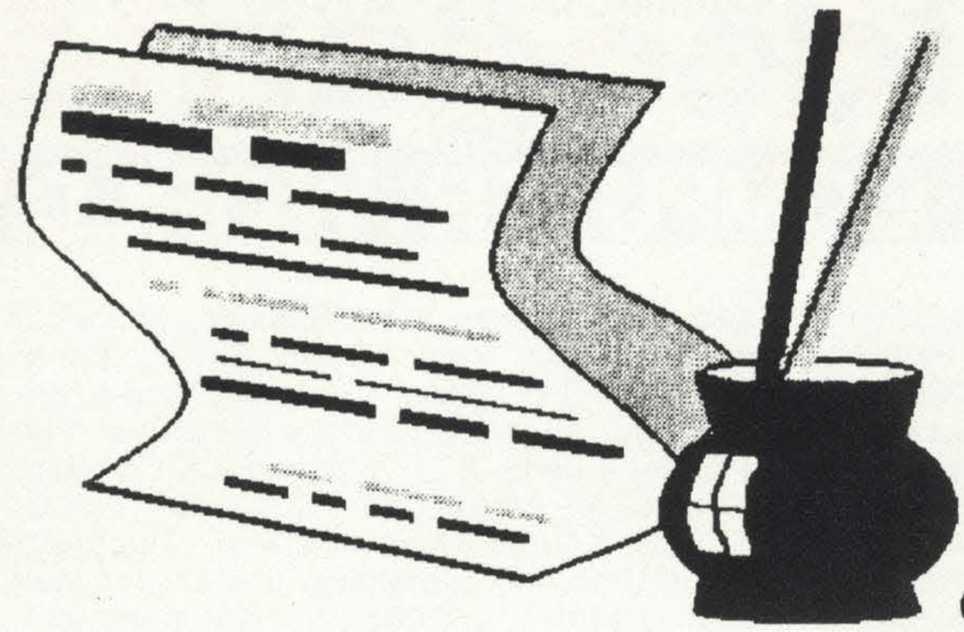
Società Editrice Derby Srl
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. Economic News
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

B/5

Scrivere possibilmente in stampatello

NOME E COGNOME
VIA E NUMERO CIVICO
CAP. CITTA' (PROV.)
N. TELEFONICO
TESTO MAX 25 PAROLE

Data　　　　Note



RISPOSTE AI LETTORI

Gent.ma Redazione di VG e CW,
vi scrivo per la prima volta e sono un vostro nuovo lettore.
Ho scoperto la vostra rivista poco tempo fa e ne sono rimasto a dir poco affascinato.
Io credo che la vostra rivista sia una delle poche, in commercio, che trattino con vero senso critico i games di innumerevoli marche.
Io sono un possessore di IBM compatibile e, da sfrenato computerista, sono rimasto estasiato dalle critiche che voi avete posto ai giochi per IBM (anche se pochi).
Leggendo, da capo a coda, la vostra rivista mi sono soffermato sovente sulle pagine dei "consigli, trucchi e strategie" e così, essendo un appassionato giocatore di games, sarei felice se poteste pubblicare o inviarmi il percorso da effettuare per realizzare il game "EDEN BLUES" della ERE INFORMATIQUE.
Spero in una vostra risposta e, nell'attesa vi porgo i miei più cordiali saluti.
N.B. Complimenti ancora per la rivista

Bocchio Vega Valentino Mezzana Mort.go (VC)

Valentino
grazie dei complimenti, purtroppo però non possiamo esaudire il tuo desiderio. Infatti non siamo in possesso di alcuna informazione riguardante EDEN BLUES della Ere Informatique. Comunque se qualche lettore è in grado di poterti aiutare, pubblicheremo immediatamente la risposta al quesito che ci poni.

Gentile Redazione di VG e CW,
E' la prima volta che vi scrivo e sono un vostro recente scopritore, per la precisione dal numero di Gennaio/Febbraio di quest'anno.
Ho subito notato la differenza tra la vostra rivista, davvero ben fatta e completissima, e le altre in commercio, e per il mio problema vi rimando al numero di Marzo.
Posseggo un Commodore 128 del quale faccio un buon uso, in particolare per i giochi ed utilities (mi siete molto utili in merito per le vostre recensioni), e posseggo da poco tempo il gioco "E. Huges International Soccer" il quale non riesco assolutamente a far cominciare, sia per la estrema succintezza delle istruzioni sia per la complessità dei vari menu.
Leggendo la vostra recensione, purtroppo, non sono riuscito a venirne a capo ugualmente.
Che consigli mi date per poter iniziare una partita?
Essendo appassionato di calcio in videogames sarei curioso di conoscere anche questo e di verificarne le qualità che avete descritto in merito.
Inoltre, vi vorrei fare un'altra domanda: è possibile trasformare il mio 128 in modo da utilizzare i dischetti per Amiga?
(si potrebbe, ad esempio, espanderlo fino a 500K per poi utilizzare il floppy dell'Amiga, la versione ridotta del 1541?)
Mi auguro mi possiate rispondere al più presto e, nell'attesa vi rinnovo i complimenti per la rivista e vi porgo distinti saluti.

Lorenzi Paolo Livorno

I nostri esperti sono attualmente dati per dispersi nei fumosi e polverosi scantinati della nostra redazione; sono infatti impegnati a recuperare l'E. Hughes Soccer che si trova, ormai quasi dimenticato, forse in una vecchia latta di biscotti. Ma, nonostante tutto sono riusciti ad esaudire parte dei tuoi problemi. Dunque, dunque... la chiave del tuo problema sta solo nel capire quale tra le opzioni che appaiono sullo schermo ti faranno giocare contro il computer o contro i tuoi eventuali amici. Il menu nel quale dovrai addentrarti per le modifiche è il menu denominato "Game", in questo posizionandoti con il cursore nella fase Edit Team potrai addirittura cambiare il nome dei giocatori e il loro potenziale.
La cosa più importante rimane comunque quella di cambiare la dicitura Computer in qualsivoglia nome.
Questo è possibile posizionandosi con il cursore sulla dicitura e quindi premere il tasto di fire del joystick.
Un quadratino lampeggiante segnalerà la possibilità di modificare il nome di chi gestirà la squadra. Il resto è tutto abbastanza semplice.
Per il tuo secondo quesito ti possiamo dire che è possibile utilizzare lo stesso formato di floppy disk che usa l'Amiga e precisamente il 3" 1/2 e senza alcun bisogno di ampliare la memoria del tuo 128.
Esiste in commercio il drive 1581 appositamente creato per poter leggere e salvare sui suddetti dischi.
Attenzione però!
I normali programmi che esistono in formato 5" 1/4 non sono trasformabili nel formato da 3 pollici e a tuttora non siamo nemmeno a conoscenza del fatto che siano stati creati programmi appositi per il formato da te voluto.
La tua domanda però può rispecchiare anche la possibilità di poter far "girare" il tuo 128 in modo Amiga, e a proposito di questo possiamo garantirti che ciò non è possibile ed è molto più probabile che avvenga piuttosto il contrario, che cioè Amiga diventi compatibile con il 128. Del resto sarebbe un po' come trasformare una "500" in una Ferrari!!

Carissima redazione di VG e CW,
sono un fedelissimo possessore del mitico CBM64.
Vi scrivo per la prima volta, ma vi seguo dal numero di novembre 88.
Per prima cosa vorrei complimentarmi con voi: la vostra rivista non ha nulla da invidiare ad altre pubblicazioni del settore (vedi Zap!). Vorrei darvi però alcuni consigli che a mio modo di vedere renderebbero la rivista INVULNERABILE!

- 1) basare la classifica "Videogame Parade" sulla preferenza di noi lettori;
- 2) dare delle indicazioni riguardanti alle immagini dei giochi;
- 3) inserire nella tabellina finale altri fattori oltre che grafica, sonoro e giocabilità (presentazione, globale, ecc.)
- 4)inserire delle istruzioni riguardanti il gioco vero e proprio, senza spendere troppe righe nella presentazione.

Detto questo vorrei spendere poche parole per alcuni Games che a mio modo di vedere non meritano i voti che hanno ad esempio Batman ha una grafica da 5 e non da 7.
Comunque è questione di gusti personali.
Vorrei dire un'ultima cosa.
Posseggo "E.U. International Soccer" anche se lo ho da un mese non sono ancora riuscito a giocare una partita Player-Computer.
Le tante opzioni che vi sono nel menu iniziale non me l'hanno permesso.
Potreste per favore spiegarmelo MOLTO chiaramente?
Sperando che i miei suggerimenti possono esservi utili e che la mia lettera venga pubblicata vi saluto cordialmente.

G. Francesco Campi S. (Lecce)

Carissimo Francesco, le risposte ai tuoi primi tre quesiti credo le abbia già date il nostro nuovo tipo di impostazione e di realizzazione di VG & CW. Per quanto riguarda le istruzioni il discorso si fa un tantino più complesso. Vedi, inserendo una guida dettagliata ai giochi non faremmo altro che favorire il mercato pirata delle copie contraffatte e malfunzionanti che si potrebbe così avvalere di ottima manualistica completamente gratuita (basterebbe fotocopiare le pagine della rivista). Inoltre lo scopo che ognuno di noi si prefigge scrivendo a proposito di questo o quel programma consiste nel fornire ai lettori, potenziali acquirenti, informazioni, pareri e critiche costruttive formulate da esperti. Spesso dalla sola trama non è possibile giudicare la validità di un prodotto e proprio a questa viene aggiunta la serie delle nostre considerazioni, dei paragoni e delle osservazioni al riguardo del programma. Le istruzioni se le possono leggere tutti, ma a gioco comprato quindi perchè non aspettare un attimo e leggere cosa ne pensano gli "addetti ai lavori", che di giochi ne hanno visti tanti, ma tanti!?! (E. H. International comunque è veramente accompagnato da istruzione pessime e poco utili!)

Per il punto 5 hai ragione tu, i gusti sono gusti!!

Per E.H. International Soccer ti rimandiamo alla precedente risposta.

Spett.le redazione di VG&CW, vorrei avere maggiore informazione su un programma che avete pubblicato nel N 4 dell'ottobre 1986, perchè non lo riesco a trovare "H! EDDI PLUS" su disco.

Mi dite dove posso reperirlo?

Vi ringrazio in attesa distinti saluti.

Gabrielli Mirko Bologna

Ciao Mirko, purtroppo dobbiamo darti brutte notizie riguardanti "Hi Eddi Plus"; questo tool grafico non è più in commercio e non sappiamo nemmeno chi potrebbe eventualmente importarlo o averlo ancora in magazzino. Una telefonatina a qualche distributore di software potrebbe forse risolvere il tuo quesito.

Il problema del software un po' "anziano" in Italia è veramente grosso, e sono pochi gli importatori che passato un determinato periodo tempo continuano a commercializzare lo stesso software.

Se ci invierai anche il tuo indirizzo inseriremo nelle Economic News la tua richiesta, rivolta a tutti i lettori che molto probabilmente potranno aiutarti, magari cedentoti "Hi Eddi Plus".

Innanzi tutto complimenti per la vostra rivista anche se lo spazio per l'MSX è praticamente nullo, spero in futuro...

Comunque io vi scrivo per rispondere alla domanda di aiuto richiesta da Antonella Massari nel vostro numero di aprile.

Lei chiedeva come decifrare i famosi codici su KNIGHTMARE II (gioco della KONAMI), io sono riuscito a terminare il gioco in questione e di seguito vi elencherò alcuni accorgimenti:

quando appare la schermata iniziale premere il tasto L: vi viene chiesto di inserire la vostra password.

Per ottenerla basta entrare nel famoso tunnel citato da Antonella dove troverete il Dio del Giardino che vi fornirà una password diversa a seconda del livello e degli oggetti in possesso al momento di lasciare il gioco.

Segnatela con cura ed inseritela quando iniziate il gioco.

Di seguito troverete 2 password: la prima permette di avere tutte le armi a disposizione e di cercare solo il mondo 10 che tra l'altro può essere in tre posti diversi, la seconda consente di avere tutte le armi ma bisogna comunque distruggere i vari demoni per avere la chiave del livello successivo

- 1) TH2T-67UV-UR4F-123N-ULWJ-C9SP-WLWJ-C9SK-7YTM-CYWI-S8K7-C
- 2) 4CRO-GRRF-UR4F-4237-UR5F-UR3F-UR3F-UR3F-UYTI-0IWI-O8S3-6

Se scegliete di andare al decimo mondo direttamente, probabilmente al primo tentativo non apparirà la famosa porta che si trova proprio di fianco alla scaletta dove vi trovate quando iniziate il gioco.

A questo punto resettate il computer e riprovate a caricare il gioco ecc. senz'altro uscirà prima o dopo.

Spero di essere stato di aiuto ad Antonella e le auguro buon divertimento.

Io posseggo un MSX2 e anche un Amiga e devo sinceramente dire che l'MSX2 è a mio parere molto più giocoso e pratico dell'Amiga perciò spero in qualche vostra prossima recensione.

Io di programmi per l'MSX ne ho a centinaia e non capisco come si possa dire che non è trattato dalle Software House o altri.

Vi saluto cordialmente,

Meneghello Giuliano

Caro Giuliano, innanzitutto, oltre ai doverosi ringraziamenti per i complimenti (...enti,...enti!!), ti siamo davvero grati, indirettamente, per i preziosissimi consigli forniti ad Antonella. Carissima lettrice sei all'ascolto?! Cosa si dice a Giuliano?! GRAZIE!!!!!

Per quanto riguarda l'MSX, ahi, ahi, la faccenda è alquanto spinosa. I giochi ci sono, in cartuccia ed in cassetta, ma gli importatori non privilegiano certo questo standard di home computer. Molte riviste inseriscono negli strilli di copertina la voce "MSX" ma poi a conti fatti proprio non parlano di questo argomento. La nostra è una scelta personale; lo so, ci tagliamo via una piccola fetta di mercato, ma da precedenti tentativi abbiamo potuto constatare che questo è un rischio ed un handicap accettabile. L'MSX è un sistema decisamente superato non perche voi tutti utenti lo riteniate tale ma proprio perchè l'industria dell'-home e del personal computer continua a muoversi verso nuovi orizzonti, dimenticandosi un po' troppo spesso dei propri "figliocci". Buon per te che hai anche l'Amiga, ma dicci la verità ce li hai sull'MSX giochi come Dragon's lair, Sword Of Sodan, Lords Of The Rising Sun e Zany Golf?! (tanto per citarne alcuni).

Comunque non tutto è perduto; la tua è infatti la terza lettera che ci propone di trattare MSX. Per il momento queste missive si perdono nel mare di quelle degli Amighisti, degli Ataristi e degli utenti MS/DOS ma...la speranza si dice sia l'ultima a morire!



Immagine creata da Cielo R. di Valdagno (Vi)

DAATASCAN

Produttore: Kempston Daata, 21 Linford Forum, Linford Wood, Milton Keynes MK14 6LY (0908 677886)
Prezzo: 275 Sterline

L'Atari Italiana ha appena annunciato l'imminente commercializzazione di un nuovo tipo di digitalizzatore video a colori prodotto dalla casa madre americana, ovviamente per lo standard ST. Molti problemi tuttavia stanno ostacolando l'avvento di questa attesissima periferica, non per ultimo il fatto che il modello originale statunitense lavora con lo standard televisivo NTSC e non con i PAL ed i SECAM europei.

Aspettando il "lieto evento" ci siamo procurati un esemplare di un ottimo e versatile scanner grafico per ST, prodotto dalla Kempston Daata anglosassone.

Se proprio non potremo digitalizzare almeno potremo sviluppare tutte le nostre applicazioni che prevedono l'utilizzo di una simile periferica.

CHE BELLA NOVITA'

Il Daatascan prodotto dalla Kempston è una interessante periferica che può sveltire e potenziare una particolare elaborazione: trasferire disegni, schemi, diagrammi o altro, da supporto cartaceo allo schermo (e alla memoria) del nostro elaboratore ST.

E' vero che disegnare con il mouse si rivela senza dubbio più semplice che utilizzare un joystick o la tastiera addirittura ma spesso non si possono impiegare lunghe ore di applicazione per impadronirsi completamente e a fondo di questa rivoluzionaria tecnica. Inoltre copiare tale e quale un disegno od uno schema, precedentemente creato su carta, con il mouse ed un qualsiasi tool grafico può creare non pochi problemi e senz'altro lunghi tempi di lavoro.

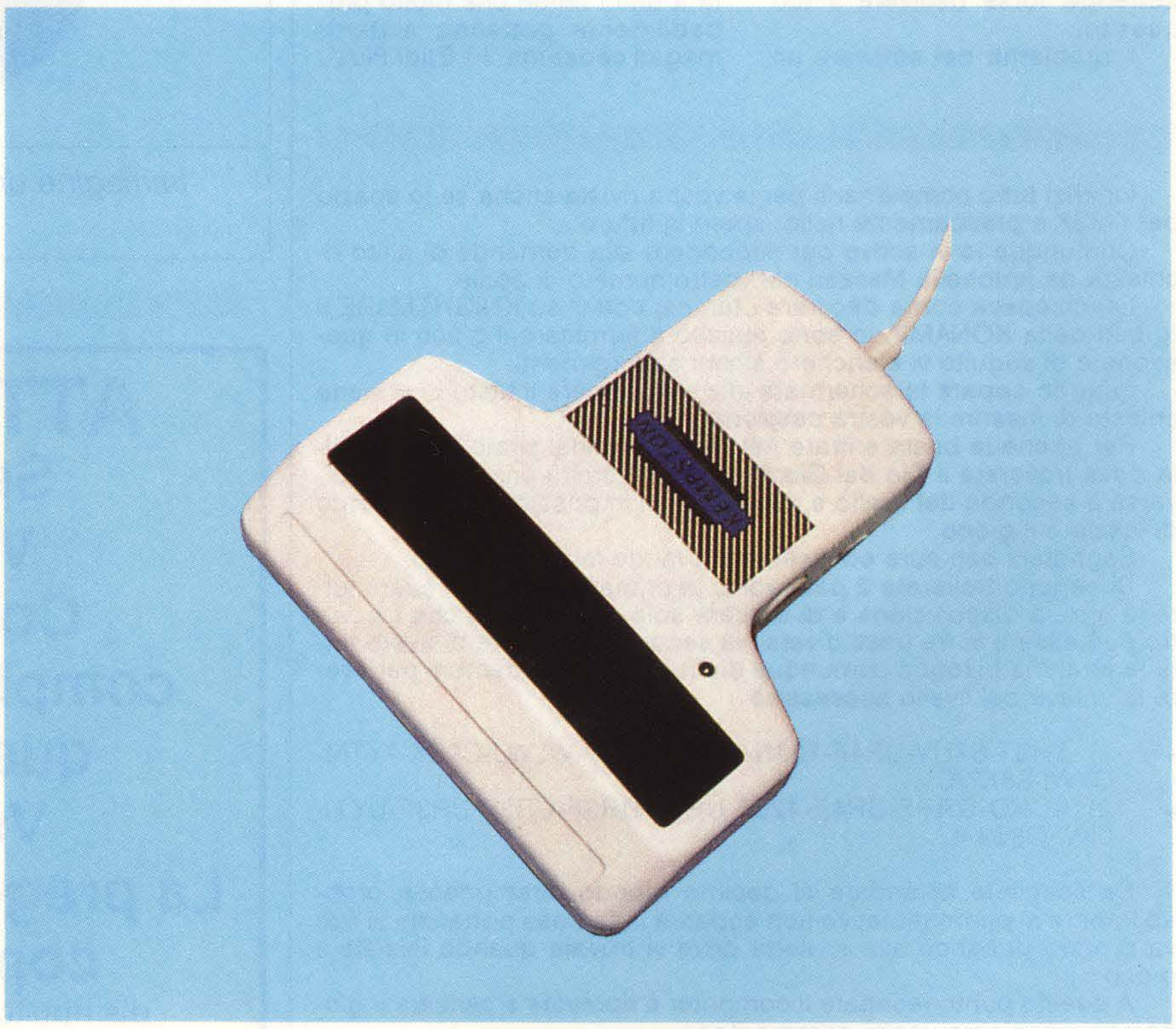
Utilizzando perciò il versatile mini scanner della Kempston si può ovviare a questo inconveniente, riducendo a pochi secondi il suddetto tipo di elaborazione.

MANEGGEVOLE E POTENTISSIMO

Se vogliamo inserire un disegno su carta in una schermata del Degas o un ritaglio di giornale od un'istantanea nell'ambito di una elaborazione di DTP tutto quello che dobbiamo fare è inserire la cartuccia del Daatascan nello slot previsto da ogni modello ST e collegare a questa la "palettina" che contiene l'unità a scansione.

Il Daatascan possiede una finestrella di lettura che permette di leggere immagini bidimensionali, di qualsiasi tipo, larghe fino a 105 millimetri. Una rivoluzionaria caratteristica perciò che pone questo prodotto decisamente più in là dei propri concorrenti (ad esempio gli scanner Cameron) che offrono al massimo 64 millimetri.

Il cavo che collega la paletta alla cartridge è lungo ben due metri ed enfatizza ulteriormente l'incredibile maneggevolezza dell'apparecchio. Leggero, contenuto, preciso



Daatascan per Atari St

e versatilissimo, il Daatascan si presenta come una periferica realizzata finalmente in maniera intelligente, sotto tutti i punti di vista.

LA TECNOLOGIA

L'hardware che realizza lo scanner lavora con una risoluzione di 200 punti per pollice, in ognuna delle tre modalità grafiche dell'ST. Una problematica particolare potrebbe essere costituita dal fatto che 200 dpi (Dots per Inch - punti per pollice) su un'area di scansione di 105 millimetri implicano la presenza di 800 pixel su ogni linea orizzontale; per gestirli tutti dovremmo disporre di tre schermi a bassa risoluzione agganciati.

Ci sono quindi dei comandi, nel software incluso, che permettono di ritoccare e modificare la scala di realizzazione delle immagini rilevate.

L'hardware del Daatascan non è altro che la stessa componentistica degli AMS Scanner prodotti dalla stessa casa per gli IBM PC e Compatibili e forniti insieme al programma Finesse DTP. Abbiamo un interruttore di Start/Stop (inizio/fine lettura), il controllo del contrasto e quattro differenti modalità di scansione per altrettanti tipi di immagini tratte da supporti cartacei.

Tutte le immagini rilevate vengono salvate sotto lo standard .IMG il ciò significa che possono essere di qualsiasi dimensione, relativamente solo alla memoria impiegabile per l'elaborazione.

Su un 520 ST sarà quindi possibile leggere figure lunghe fino ad un massimo di 10 pollici. Maggiori prestazioni si otterranno su un 1040ST o su uno dei due MegaST.

Oltre ad offrire un tipo di scansione in semplice bianco e nero (tipo fumetto), il Daatascan utilizza tre controlli di sfumature di grigio che rispecchiano abbastanza fedelmente la lettura di una foto o di un'istantanea.



Immagine digitalizzata ris 300 dpi

IL SOFTWARE

La Kempston fornisce un ampia gamma di software particolarmente potente per gestire questa nuova periferica.

Il programma base che controlla lo scanner permette di catturare le immagini e quindi di salvarle nella loro integrità o solo in parte come normali file su disco.

L'Hyperpaint Atari è quindi affiancato a questa piccola ma specifica routine; con questo vero tool grafico possiamo modificare le immagini, ruotarle, ridefinirle e, naturalmente, colorarle. L'Hyperpaint può salvare queste immagini nei più comuni formati del Degas, del Neochrome e nello stesso .IMG di cui si parlava poc'anzi. Con quest'ultimo standard sarà possibile caricare immagini rilevate in una risoluzione differente da quella che si sta usando. In questo modo potremo facilmente gestire a piacere l'inserimento di queste "digitalizzazioni" in qualsiasi tipo di applicazione.

Infine l'Imagemod permette direttamente di aggiungere solo le tonalità cromatiche preferite alle figure rilevate in bassa risoluzione.

E, I ROVESCI DELLA MEDAGLIA DAATASCAN?!

Le uniche pecche imputabili a questa periferica sono due semplicemente. Innanzitutto si sente la mancanza di una risoluzione variabile fino a 300 o 400 DPI, quindi si nota una certa imprecisione nel meccanismo di scorrimento delle rotelline dello scanner, cosa che porta a lievi ma fastidiose interruzioni/buchi orizzontali durante la scansione.

CONCLUSIONI

Ad un prezzo abbastanza accettabile, ricordiamo che ordinandolo direttamente dalla Kempston si risparmiano circa 60.000 lire per la V.A.T. (l'I.V.A. inglese che noi non paghiamo), possiamo acquistare un versatile e senza dubbio simpaticissimo scanner.

Su un ST si sentiva la mancanza di un'apparecchiatura simile e finalmente molti "sogni nel cassetto" di tipo grafico, artistico e DTP potranno essere realizzati grazie al Daatascan Kempston.

La versatilità e facilità d'uso, relativa anche alla copiosa mole di software accluso, rende particolarmente appetibile un prodotto di ottima qualità.

WORLD NEWS

Finalmente uno stupendo soccer per i 16 Bit. Dopo il simpatico e, senza dubbio, originale Italy '90, arriva dalla Anco Kick Off.

Il gioco prevede la completa gestione tramite mouse e joystick, 22 veri giocatori che si muovono contemporaneamente sullo schermo, scrolling in tutte le direzioni, 9 tipi di calci d'angolo, punizioni e rigori, ammonizioni (con veri cartellini gialli e rossi), coefficienti di attrito sulla palla, diverse condizioni atmosferiche, simulazione di campionato completa e, naturalmente, una calorosa partecipazione del pubblico. Kick Off è stato annunciato anche per il CBM64 e per i PC IBM e compatibili. Prestissimo in Italia grazie alla Leader!

ItalVideo produce e sponsorizza software di realizzazione italiana.

Tutti i game designer nostrani potranno inviare i propri lavori o contattare direttamente la nota casa a questo indirizzo: ItalVideo, Via A. Volta 2 Castenaso BO - Tel.: 051/7844010

I francesi ne hanno fatta una buona, una volta tanto!! Dalla Silmarils arriva la risposta alla saga di Barbarian ed al recente Sword of Sodan.

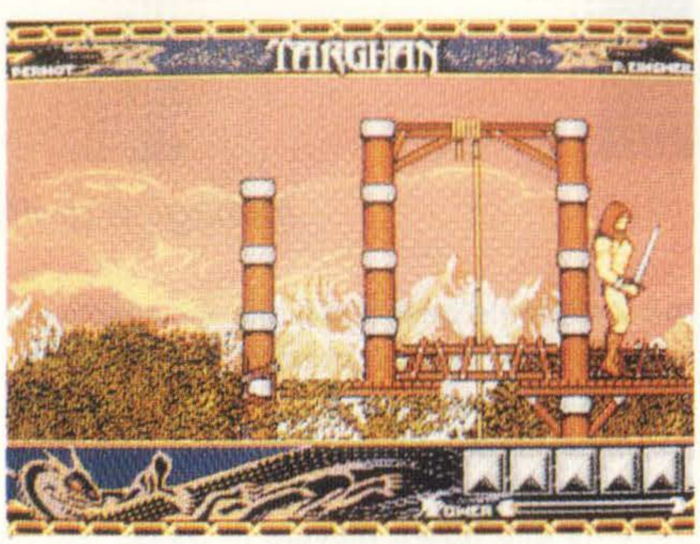
Con un numero incredibile di stupendi fondali, tantissimi minacciosi nemici (mostri perfino, come diceva Svicolone!) ed un'animazione stupenda (per non parlare del sonoro!) arriva Targham.

Il gioco è realizzato esclusivamente per i due 16 Bit più famosi e dalle prime occhiate pare destinato a rendere terribilmente obsoleti i suoi predecessori!

La Psygnosys non conosce sosta, dopo le recentissimi produzioni, che stanno registrando altissimi record di vendita, ecco la parola definitiva nel mondo degli shoot'em up. Si chiama Blood Money, è bellissimo, coloratissimo, originalissimo,...issimo, issimo (metteteci ciò che volete, tanto è davvero un gioco insuperabile). Musica stereofonica al 100%, suoni digitalizzati, un uragano di azione, divertimento e brivido vi aspettano in questo fiore all'occhiello Psygnosys. Blood Money è già in Italia per l'Amiga e l'Atari ST; il costo? 59.000 lire.



Kickoff della Anco



Targham



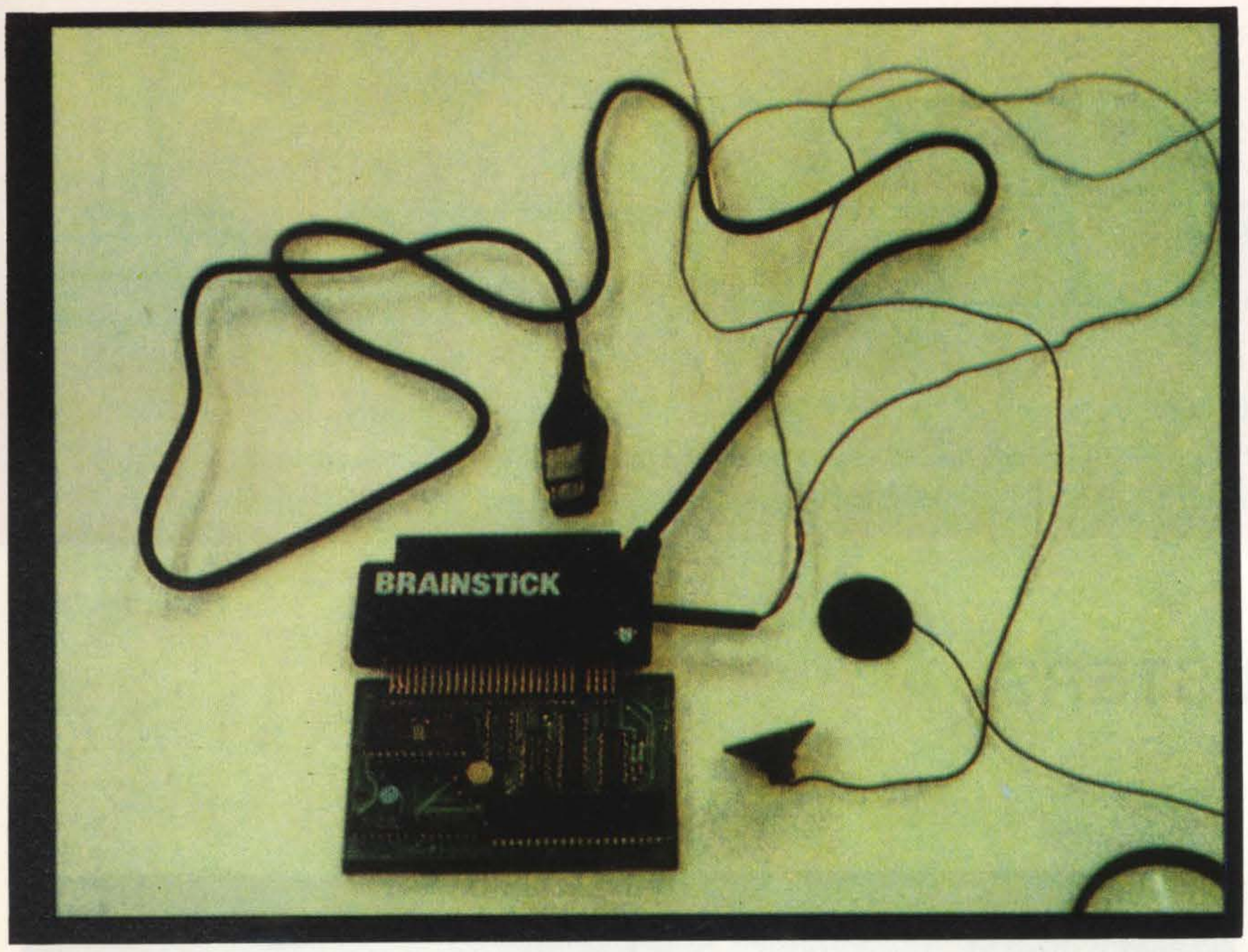
Blood Money

Sempre per l'Amiga arriva finalmente l'attesissimo Gunship (chissà poi perchè ci hanno messo così tanto a realizzarlo?!) targato Microprose.

La confezione del gioco include, come sempre, la comodissima mascherina in cartone da applicare alla nostra keyboard per "truccarla" da Apache AH 64.

Il costo dovrebbe essere di circa 60000 lire. Prestissimo in Italia.

Stanchi dei solidi bolidi a quattroruote, delle solite auto di grosse cilindrate e di prototipi da corsa, l'Elite ci offre un bel TIR da guidare, comodi, comodi, in una "cross country race" tutta europea. Da Madrid a Roma, da Parigi a Londra, ecc., ecc., dovremo percorrere lunghissime autostrade con un



Brainstick



Supertrux



Weird Dreams



Chaos Strikes Back

Iveco, o giù di lì, appositamente truccato e capace pertanto di prestazioni eccezionali. Supertrux arriva, per il momento, solo in versione a 8 Bit. Prestissimo la versione Amiga e ST.

La C.T.O. di Bologna sta ultimando la traduzione del manuale del De Luxe Paint III che sta per distribuire, insieme al programma, nel nostro paese.

Altre novità dalla stessa casa importatrice sono l'Acquisition 1.3 e l'attesissimo Populous targato ECA.

Robocop è diventato una stupenda realtà anche su Amiga ed Atari ST.

Al prezzo di 24.95 sterline questo best seller Ocean è già in vendita nel Regno Unito: pazientate ancora un pochino!

Anche Weird Dreams è finalmente uscito, per il momento solo in Inghilterra. L'atteso, insolito videogame targato Firebird èè stato infatti vittima di qualche contrattempo organizzativo che ne hanno posticipato la pubblicazione, Leader di Varese ne curerà l'importazione.

Il joystick mentale è stato ultimato; il cosiddetto Brainstick, realizzato in un unico prototipo da Joseph King, già collaboratore a molti progetti Nasa ed USAF, è uno speciale apparecchio che sostituisce al normale joystick direttamente il vostro cervello.

Due piccole sonde vengono applicate, a ventosa, alle tempie e l'interfaccia della componentistica hardware al vostro computer. Voilà, il gioco è fatto, o meglio, pensato!!

Il Brain Stick sta aspettando e valutando le migliori offerte dalla varie case produttrici di hardware che ne potrebbero acquistare i diritti di sfruttamento e commercializzazione.

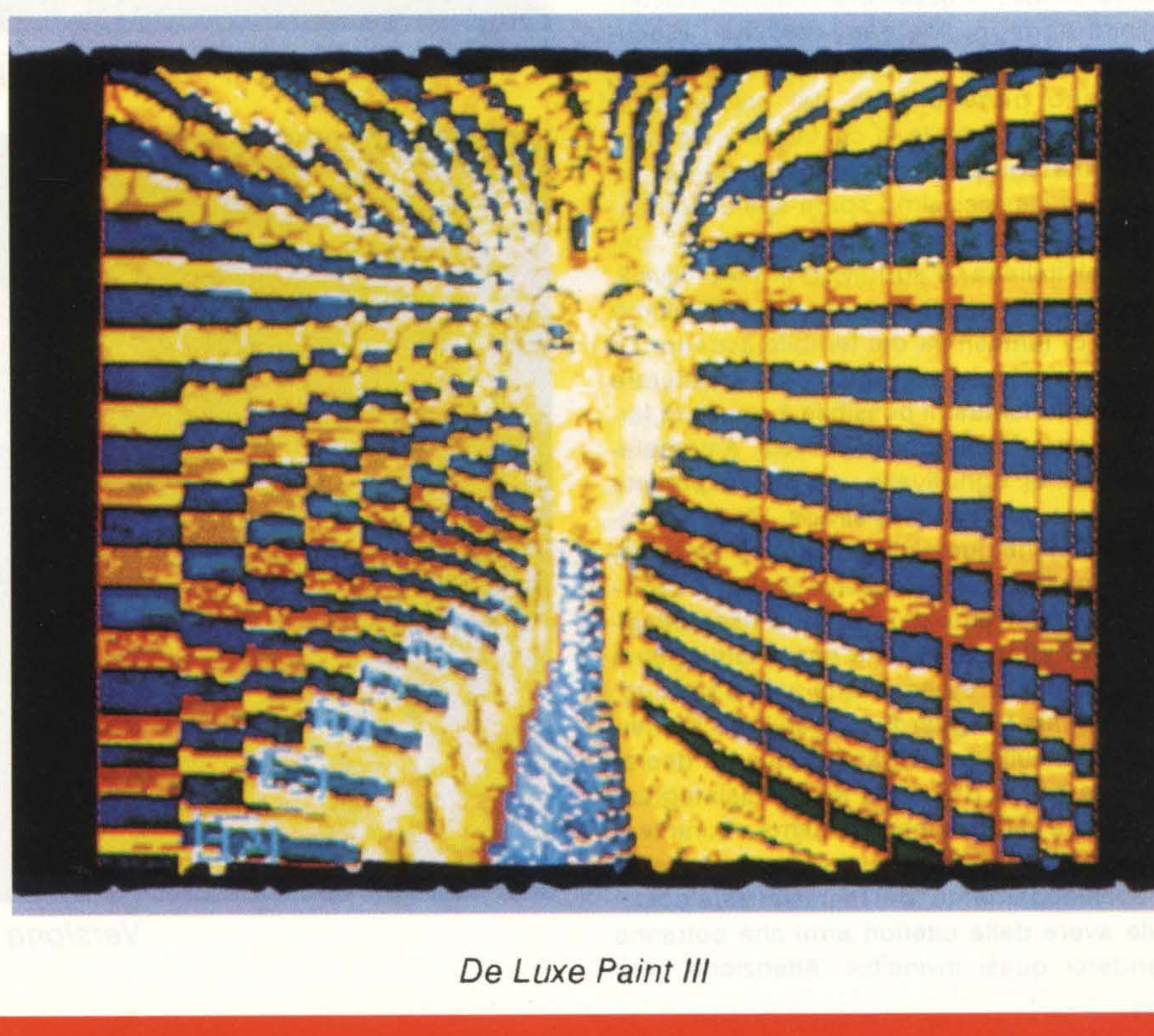
Non si sa ancora nulla di preciso, per ora eccovi un'istantanea "top secret"!!

Chaos Strikes Back, agognato seguito del rivoluzionario Dungeon Master, è stato annunciato dalla Mirrorsoft londinese per la metà del mese di giugno.

Già si vociferava della presenza di alcune pre-release incomplete e piratate in quel della Francia ma il tutto è stato smentito dalla Mirrorsoft.

Chaos Strikes Back funziona come un Data-Disk che contiene altri incredibili sotterranei da giocare con il Dungeon Master originale.

Arriverà, inizialmente, solo per l'Atari ST.



De Luxe Paint III

GAMES

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili
Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

THE REAL GHOSTBUSTERS

ACTIVISION

CBM64/128-SPECTRUM-AMSTRAD-ATARI ST-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONI PROVATE: CBM64-ATARI ST-AMIGA
PREZZO LIT. 39.000 (16bit) - 25.000 (64D.)
IMPORTATORE: LEADER

Riappaiono più divertenti più spassosi e più nuovi che mai i protagonisti del fortunatissimo film "Ghostbusters". Anche se il game che si basava direttamente sulla trama del film possiede più di qualche anno, questo prodotto non ha nulla a che vedere con il suo predessore. Infatti se alla base le armi a disposizione sono identiche (fucile protonico, potenza aura ecc. ecc.) il percorso e gli ostacoli sono totalmente differenti. Chi conosceva il vecchio Ghostbusters, sapeva che questi era per lopiù un game molto particolare e che prima di ogni battuta in cerca di fatasmi occorreva acquistare determinati aggeggi che permettevano l'esecuzione del gioco. The real Ghostbusters al contrario parte proprio dal presupposto classico dall'arcade in cui la parte per così dire "strategica" viene abbandonata per far posto al classicissimo spara-spara dell'ultima generazione. L'Acchiappafantasmi", per dirla all'italiana, è suddiviso in dieci livelli, ogniuno dei quali riempito fino all'ultimo sprite di fantasmini dal terribile aspetto. Lo scopo principale del gioca, oltre a catturare quanti più fantasmi possibile è quello di farsi strada attraverso i dieci livelli. A completamento di ogni livello, un ultimo potente fantasma ci sbarrerà la strada. Una volta distrutto anche quest'ultimo nemico sarà possibile passare al successivo livello. Il consiglio che possiamo darvi proprio inseguito alla prova effettuata e che come tutti i game di questo tipo è necessario anzi d'obbligo, posizionare lo sguardo sui vari livelli d'energia posti sulla schermata. In quanto decretano la fine o d'energia atta a disintegrare l'ultimo e più potente fantasma. Durante il percorso e con la distruzione o se preferite l'"acchiappamento" dei fantasmi sarà possibile avere delle ulteriori armi che potranno renderci quasi invincibili. Attenzione però



Versione per Atari ST



Versione per Amiga

che ogniqualvolta si rimane uccisi, vieniamo penalizzati dalla perdita delle armi acquisite.

Versione per CBM 64

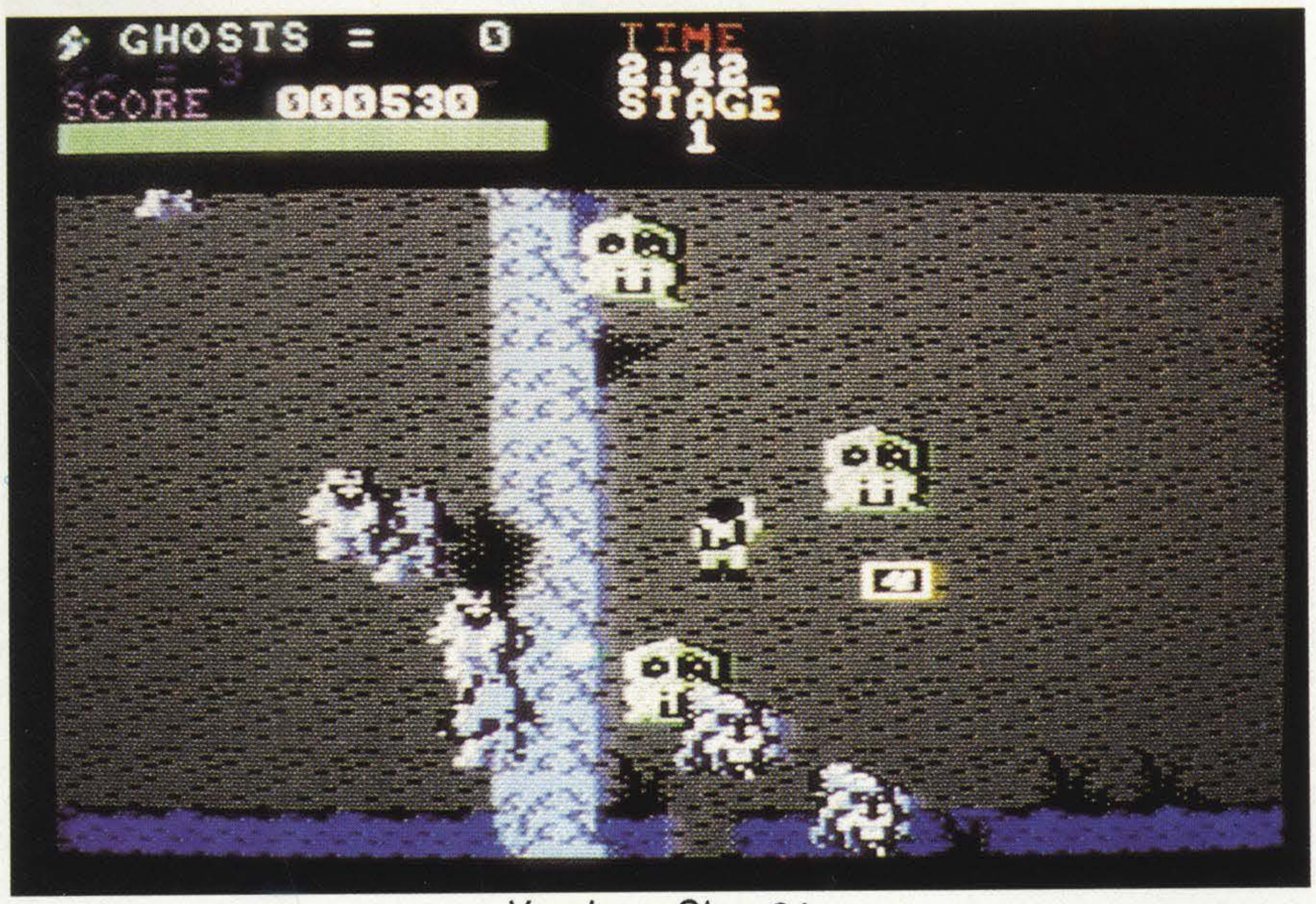
La grafica è molto simile a quella che avevamo visto nei primi Rambo o Commando che sono usciti per il medesimo computer. Non è proprio all'altezza degli ultimi prodotti usciti, ma è ben strutturata e contiene delle ottime animazioni.

Vi è inoltre da considerare che, nello scenario, sono pochissimi gli oggetti che sono immobili e forse, la causa di una grafica non proprio bella, è senz'altro da imputare a questo stragrande inserimento di sprite in movimento. La giocabilità rispetto alle altre versioni è migliore, infatti con il CBM 64 già di primo accitto si riesce a passare i primi tre livelli. la colonna sonora è comune a tutte e tre le versioni è ripete la tiritera che ha reso ancora più famoso il film dal quale è stato preso il soggetto.

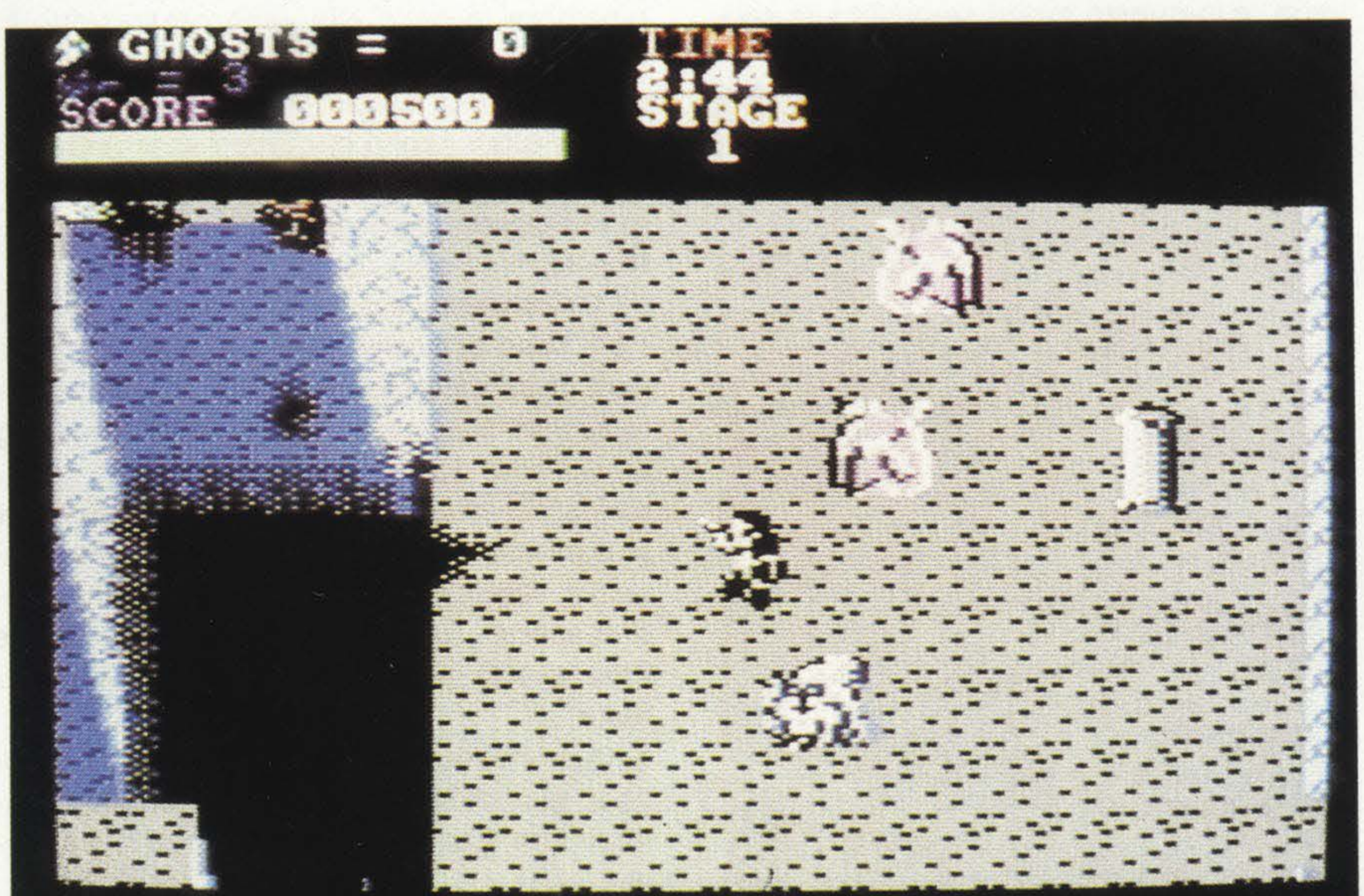
Versione per Atari ST e Amiga

Abbiamo accumunato le due recensioni in quanto, nonostante i diversi computer, il programma è totalmente identico.

La grafica è più elaborata rispetto alla versione 64, sonso stati aggiunti degli effetti speciali quali l'effetto dissolvenza orizzontale e una maggior cura dei particolari e dei vari fantasmini che sono posizionati sullo schermo. Non abbiamo notato in queste versioni il classico effetto che accumuna le versioni per i 16 bit che consistono nel diminuire la velocità degli sprite in movimento. La giocabilità è buona anche se come detto prima è inferiore alla versione per CBM 64 (sorgono più difficoltà nel superamento dei livelli, ma non dovute alla presenza di più fantasmi, ma solo per la gestione più immediata che possiede la vers. per 64). Il sonoro è indiscutibilmente migliore e la colonna sonora con gli effetti classici dello sparo sono più "udibili" in ambedue le versioni.



Versione Cbm 64



Versione Cbm 64

CONCLUSIONI

Noi consigliamo l'acquisto del game in quanto vediamo in questo The Real Ghostbusters un programma ben fatto e riuscito in tutte le sue versioni.

Si diversifica di molto dai classici spara-spara avveniristici a cui siamo stati abituati per lungo tempo. Piacerà anche a chi ha passato notti insonni per i primi Rambo o per Commando.

Il programma è molto economico nelle versioni per 16 bit (39.000 lire) mentre per il CBM 64 è leggermente più alto rispetto allla media (25.000) dei game usciti di recente.

Amiga & Atari ST

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8

CBM 64

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8

KINGS OF THE BEACH

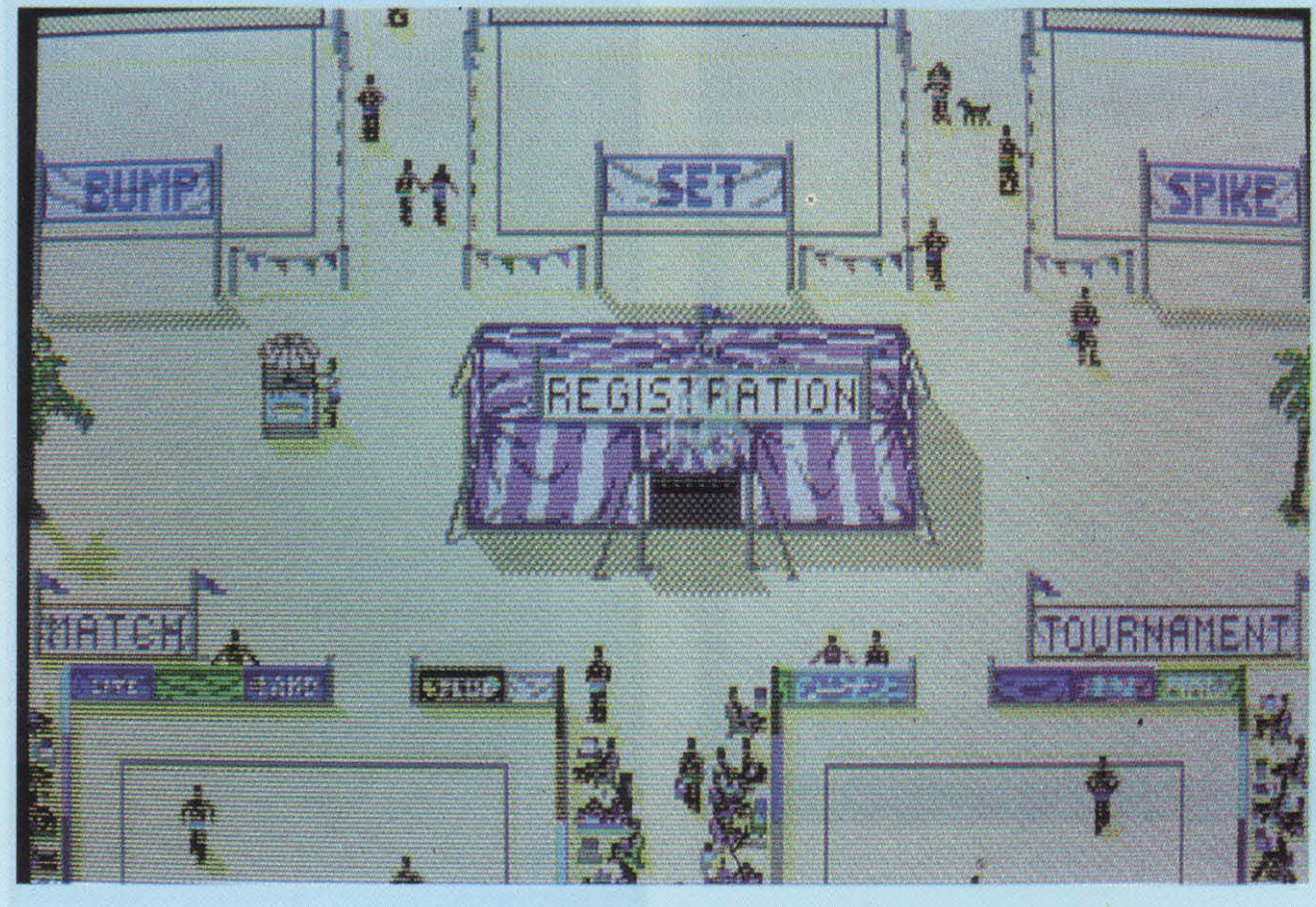
ELECTRONIC ARTS

IBM PC E COMPATIBILI
DISCO
PREZZO: LIT. 69.000
IMPORTATORE C.T.O.



Novità interessantissima ECA è Kings Of The Beach, ovverosia "I Re della Spiaggia". Non c'entrano Gigi e Andrea e nemmeno le bellezze al bagno (anche se in questo gioco se ne vedono moltissime) ma si tratta di una stupenda simulazione di pallavolo giocata appunto sui lidi dorati californiani. Avete presente la sfida a pallavolo tra Maverick - Tom Cruise e Iceman - Warwick Davis di Topgun?! Ecco, si tratta proprio di un acceso campionato vissuto in prima persona nei panni di un muscoloso e biondissimo boy a stelle e a striscie, ben lontano dagli "americani" di Alberto Sordi!

L'Electronic Arts ha fatto davvero le cose in grande; a partire dalla coloratissima e stimolante confezione la famosa software house è riuscita a ricreare in maniera particolarmente reale ogni aspetto di questo gioco, privilegiando giocabilità, interesse e aspetto grafico. Il campionato a cui parteciperemo si sposta, a dire il vero, anche su altre famosissime spiagge; dalla West Coast a Sidney e da Rio a Waikiki gireremo il mondo per guadagnarci il trono di "re della spiaggia". La gloria comunque non è tutto e per dimostrarlo la ECA mette in palio ben 100.000 dollari (purtroppo solo nel programma, sigh!!) per il re della pallavolo. Il programma è contenuto su due dischi da cinque pollici e mezzo ed è prevista l'installazione su hard disk. A metà del caricamento ci viene richiesta la password alfanumerica ricavabile dalla nota ruota codificata già vista in F-18 Interceptor e Neuromancer. Ci viene quindi presentata una visione panoramica della spiaggia dove i vari campi ed il tendone per le iscrizioni agiscono come icone selezionabili. Registrato il nostro nome presso l'albo/menu di gioco gestito da una avvenente biondona siamo pronti a scendere in campo. Val la pena evidenziare, a questo punto, che l'impiego di un joystick risolve efficacente e in maniera brillante la caotica gestione dei movimenti attraverso la tastiera; data la grande quantità di colpi e di mosse a disposizione risulta infatti particolarmente scomodo quest'ultimo device. E' anche vero che con un po' di pratica si può anche utilizzare il mouse ma ciò richiede molta pazienza e alcune sedute di allenamento. Giocando in difesa o in attacco possiamo applicare una serie di colpi impostata a seconda della pressione del fire del joystick. Consigliamo di utilizzarne uno con due tasti di questo tipo perchè il programma li "vede" e in questo modo semplifica la selezione delle mosse. Abbiamo i servizi, le schiacciate, i passaggi, i "muri" e tutte le più comuni azioni proprio come nella realtà.



Ci si può allenare, contro tali Randy e Sinjin, o gareggiare nel torneo in competizione o in collaborazione con un altro atleta umano.

Nel primo caso saremo faccia a faccia, nel secondo giocheremo in squadra dalla stessa parte del campo. Se l'arbitro ci fischia un fallo o, a nostro parere, commette una scorrettezza o un errore di valutazione possiamo contestare le sue decisioni con qualche buona probabilità di successo.

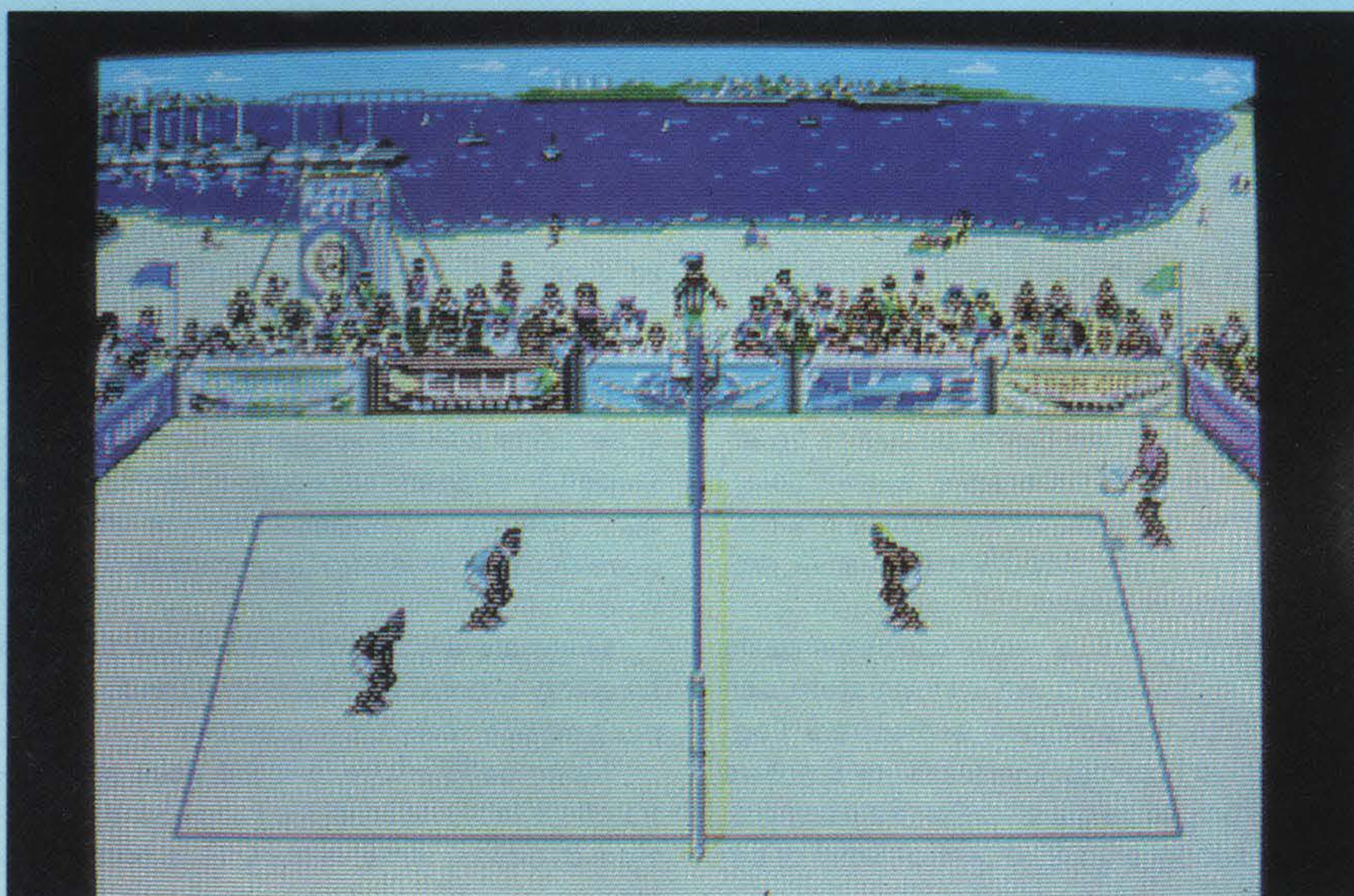
Tutto questo l'abbiamo già visto solo nel passato Grand Slam che girava sugli Amiga. Dal canto suo il programma registra automaticamente una serie di "statini" di ogni giocatore in base alle varie prestazioni. E' così possibile migliorare il proprio gioco rendendosi conto dei propri punti deboli.

Per tutti i neofiti di questo sport al termine del manuale di istruzioni è inserito un comodo glossario che spiega dettagliatamente la terminologia usata nella pallavolo.

Ovviamente, e purtroppo, tutte le spiegazioni sono esclusivamente in inglese quindi sarà opportuno munirci di vocabolario. Molte sezioni del libretto sono persino in slang americano! Superato questo piccolo, grande handicap del programma (proprio della stragrande maggioranza del software straniero), Kings Of The Beach si rivela un degno erede della saga di Summer Games Epix, molto giocabile e terribilmente divertente.

A momenti si fa prima ad imparare a giocare, giocando (scusate la ripetizione!) piuttosto che studiare troppo a lungo il manuale.

L'aspetto grafico e stupefacente (soprattutto utilizzando una scheda EGA) e così pure gli effeti sonori.



ELECTRONIC ARTS ™

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,6

CONCLUSIONI

Diciamo subito che Kings Of The Beach è veramente penalizzato solo da un fattore: il prezzo. Spendere ben 69.000 lire per un gioco di pallavolo computerizzata, per bello e completo che sia, non è da tutti.

Vale comunque la pena di risparmiare più o meno a lungo o di farselo regalare in occasione di qualche ricorrenza speciale; Kings Of The Beach, rispettando fedelmente la migliore tradizione ECA, piace e diverte tantissimo ogni tipo di videogiocatore. E' un vero e proprio gioiello di giocabilità e perfezione: non dite poi che non siete stati avvertiti!

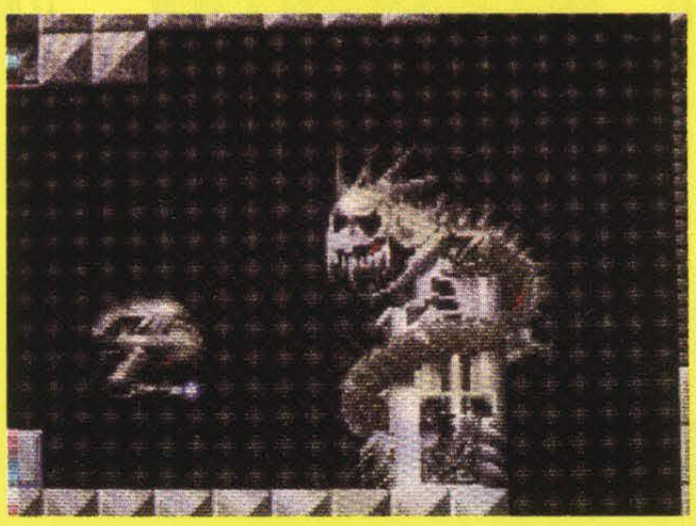
JUG

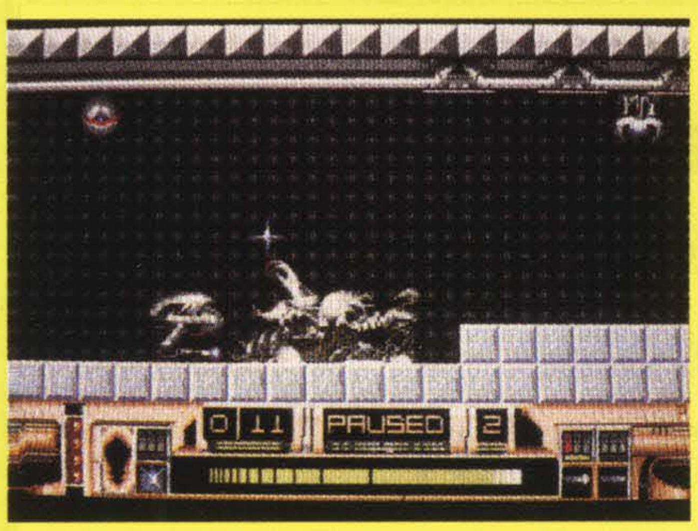
MICRODEAL

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Ci risiamo: lo shoot'em up spaziale ha colpito ancora!!! Mentre gli adventurmen e gli strateghi si tagliano le vene possiamo udire urla di gaudio e tripudio fra tutti gli amanti e gli adepti di questo intramontabile filone di videogame.

Il prodotto in questione di chiama JUG ed arriva nientepopodimeno che dalla Microdeal che di shoot'em up se ne intende parecchio. Sulla scorta dei passati Goldrunner I e II e Leatherneck e del recente (anche se bruttino) Slip Stream, la nota software house di Cornwall, Gran Bretagna, ci offre un classico game alla R-Type o giù di lì, caratterizzato da una grafica di altissimo livello. Fin dalla prima schermata di presentazione si rimane colpiti dalla bellezza delle pagine grafiche impiegate per realizzare il gioco. Vediamone quindi i dettagli.

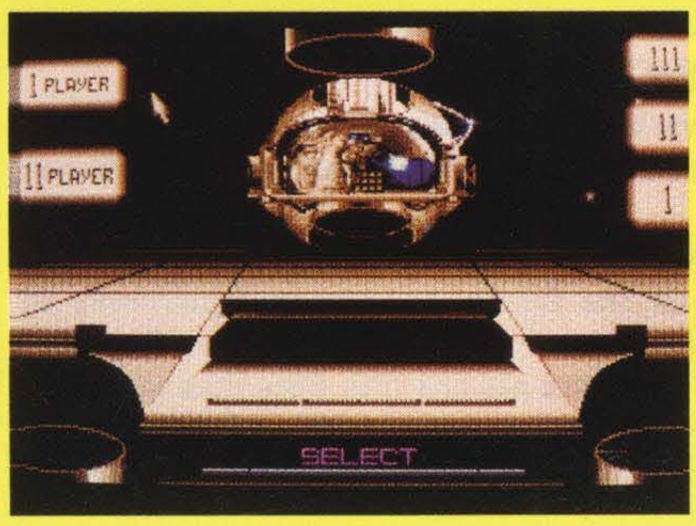




Dando per scontato il fatto che si sta combattendo contro i soliti odiosissimi alieni invasori e che il nostro mezzo da guerra è fra i più evoluti ed agguerriti, possiamo competere da soli o in due ed utilizzare esclusivamente il joystick. Non mancano i soliti livelli di difficoltà crescente, corrispondenti ad altrettanti settori del game, e nemmeno i classici oggetti bonus che possono influire positivamente sullo svolgimento della nostra missione.

Il JUG, il nostro mezzo d'attacco cioè, può trasportare appunto tre differenti tipi di armi; abbiamo i cannoni al plasma i laser e le classiche bombe dirompenti o Smart Bomb (che non significa "la bomba intelligente" come qualcuno vorrebbe farci credere!!!). Ognuna di queste armi arreca vantaggi e svantaggi. I cannoni al plasma sono molto potenti, in termini di distruzione (basta un colpo per distruggere gran parte dei nemici), ma risultano lenti e poco convenienti da utilizzare con l'auto-fire. I laser sono più veloci e un solo raggio può colpire più di un nemico ma tuttavia sono meno potenti dei primi. La Smart Bomb possiede un effetto distruttivo insuperabile e particolarmente letale per ogni sprite nemico ma può essere trasportata singolarmente e va raccolta di tanto in tanto.

Per raccogliere le armi suddette basta passarci sopra con il JUG: l'indicatore dell'armamento lampeggerà e mostrerà l'oggetto bonus raccolto. Interessante è notare che se si possiede già un laser, ad esempio, e se ne raccoglie un altro (entro i limiti di carico prestabiliti dal gioco) si potrà incrementare notevolmente la potenza dell'arma.



Per selezionare quale tipo di strumento bellico si vuole utilizzare basta spingere il joystick verso il basso.

Anche la scorta di carburante del nostro velivolo va costantemente rimpinguata raccogliendo i Fuel Pods sparsi in ogni schermo. Il carburante agisce anche a livello degli scudi deflettori, alimentandoli durante il gioco. Il JUG può essere colpito circa 16 volte prima di esplodere ma mantenendo alta la riserva di carburante si può ovviare a questo scomodo "inconveniente"!

Alcuni schermi sono contaminati da radiazioni letali che fanno scendere rapidamente il livello di propellente. Anche sotto questo aspetto sarà indispensabile tener d'occhio la nostra riserva collezionando quanti più fuel pods sarà possibile.

Per spostarci da un angolo all'altro del livello in cui ci si trova si entra nei punti di teletrasporto evidenziati dai piccoli campi energetici multicolore simili a cristalli. Il "mondo" di JUG è diviso in molte zone costituite da settori; per passare da un settore ad un altro è necessario raccogliere delle chiavi particolari che permettono di distruggere le barriere che ci ostacolano gli spostamenti.

Gli indicatori di gioco rappresentano la quantità di danni subiti, il numero di "chiavi" raccolte, lo status delle armi e ovviamente la quantità di carburante. Inoltre appare sullo schermo una serie di numeri che indica il livello di gioco, il numero di zona e di settore, il punteggio e le vite restanti.

L'aspetto grafico del programma è senza dubbio la caratteristica di maggior spicco in un soggetto decisamente ultrasfruttato e giocato fino alla nausea.

Le animazioni perfette, veloci e coloratissime, unite ad una sequela interminabile di stupendi scenari attraggono terribilmente ogni videogamer appassionato in un gioco dove conta soprattutto la prontezza di riflessi.

Originale e particolarmente gradito è lo scrolling omnidirezionale che rende ancor più godibile l'intero programma.

Molto belle anche le icone delle armi extra che è facile scambiare per alcune postazioni di difesa, almeno durante le prime partite!

Gli effetti sonori a iosa, musichetta compresa, non mancano, proprio come vuole la migliore tradizione arcade.

CONCLUSIONI

JUG è un gioco che si ama o si odia, non esistono vie di mezzo.

L'azione è davvero mozzafiato e richiede un impegno sempre crescente da parte di ogni tipo di smanettone.

La giocabilità risulta eccellente e ci fa dimenticare fortunatamente il pessimo Slip Stream che appare sul mercato in contemporanea.

Cosa posso dire di più, se amate gli shoot'em up provate JUG: ve ne innamorerete.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,2

THE MUNCHER

GREMLIN

CBM64/128-SPECTRUM
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64 (DISCO)
PREZZO LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER

La divertente immagine posta sulla confezione, lascia immaginare già inizialmente quale possa essere il game in tutti i suoi aspetti.

Quest'ultimo prodotto Gremlin si basa su una serie di cartoni animati visti sul territorio inglese e che dato il notevole successo sono stati ripresi e computerizzati in The Muncher.

Letteralmente The Muncher altri non è che un grosso pachiderma molto simile ad un dinosauro, che deve masticare tutto ciò che si trova nel suo cammino.

Il prologo dell'episodio computerizzato di The Muncher sembra proprio provenire da tantissimi film giapponesi che fecero furore negli anni settanta ed esplode con la tremenda figura del gigantesco Godzilla (i più vecchiotti, si ricorderanno di avere visto e amato questa "stella" cinematografica).

Durante una spedizione in qualche angolo remoto della terra, alcuni esploratori giapponesi recuperano delle mastodontiche uova preistoriche. Inconsci del pericolo che stanno correndo, portano nella loro terra natia il bottino senza però accorgersi che le uova sono ben lungi dall'essere tanto vecchie e che provengono da un mostro vivo e vegeto.

The Muncher corre quindi all'inseguimento delle sue uova e sbarca sulle sponde del Giappone incavolato nero, anzi nerissimo! Non vi sentite già agitati? Si, quello strano formicolio è proprio rabbia, siamo noi, per una volta, i mostri di turno!!!

Durante il tragitto ci imbatteremo in postazioni militari che dovranno obbligatoriamente essere distrutte e, come se non bastasse, alcuni elicotteri ostacoleranno il nostro cammino e dovranno necessariamente essere distrutti e masticati dalle nostre potenti mascelle (lavatevi bene i dentini, eh!).

Le uova da ritrovare sono poste lungo il tragitto, una volta recuperate si dovrà riporle vicino ad un deposito di rifiuti nucleari (per niente facile da trovare!!)

Dulcis in fundo, sempre durante il tragitto, potremo anche trovare dei lontani "cugini" del mostro che controlliamo, anch'essi incavolati, che cercheranno di distruggerci (e chissà poi perchè?!).

Quando i più tenaci e indomiti giocatori riusciranno a compiere la missione affidata loro dalla Gremlin in questo The Muncher, apparirà nella schermata finale un bellissimo tramonto ove il mostro scomparirà all'orizzonte, portando con sè tutta la prole riunita (poteva mancare un finale strappalacrime???). Le opzioni di controllo del joystick sono veramente tante, diversificate a seconda della posizione in cui si trova il mastodontico protagonista (noi ne abbiamo contate venti!).

Molti sono gli antenati di questo nuovo videogame, basti citare Crush, Crumble & Chomp, Crazy Kong ed il recente Rampage. In quasi tutte le sequenze del gioco possiamo rivedere le stesse scene e gli stessi avversari con qualche leggera modifica e un nuovo maquillage.

Pensate che non viene escluso nessuno dalla strage, dai bambini alle donne e ovviamente ai poliziotti e militari sparsi qua e là per fermare il nostro cammino, tutto viene divorato senza tregua o pietà. Anche se questo viene presentato in un'ottica decisamente sbarazzina ed irriverente, questo gioco non ci è sembrato davvero tale. Forse The Muncher, proprio perchè basato su una serie di cartoni animati anglosassoni, potrà riscuotere più successo nel resto d'Europa che in Italia. La grafica è ben architettata, si può penalizzare forse una mancata cura dello scenario ma per quanto concerne l'animazione del mostro nulla da eccepire è stato fatto un buon lavoro.

La giocabilità però è un penalizzata dalla lentezza con la quale viene spostato il pachiderma, anche se, essendo tale può sembrare strano vederlo muoversi come Speedy Gonzales. Per poter giocare completamente, conoscendo a fondo ogni aspetto del programma, è necessaria la lettura delle istruzioni che fortunatamente sono in italiano.

L'audio è forse l'aspetto meno privilegiato del programma, sia gli effetti che la colonna sonora sono un pò sgradevoli da ascoltare.



Aaaaargh!! Che fame!

CONCLUSIONI

The Muncher segue la scia dei vari Rampage e Crazy Kong precedentemente usciti. La grafica è l'aspetto migliore del programma che nonostante la trama ben strutturata non dice nulla di nuovo. Il costo testimonia proprio il contenuto del game; da notare che, all'interno della confezione (quella su disco, sulle altre non garantiamo!) abbiamo trovato una bellissima spilla che rende ancora più accettabile la spesa.

N.B. Nel programma vengono pubblicizzate delle caramelle vendute nelle isole britanniche, chiamate Chewits, che sia forse un nuovo modo di fare pubblicità?

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
5,8

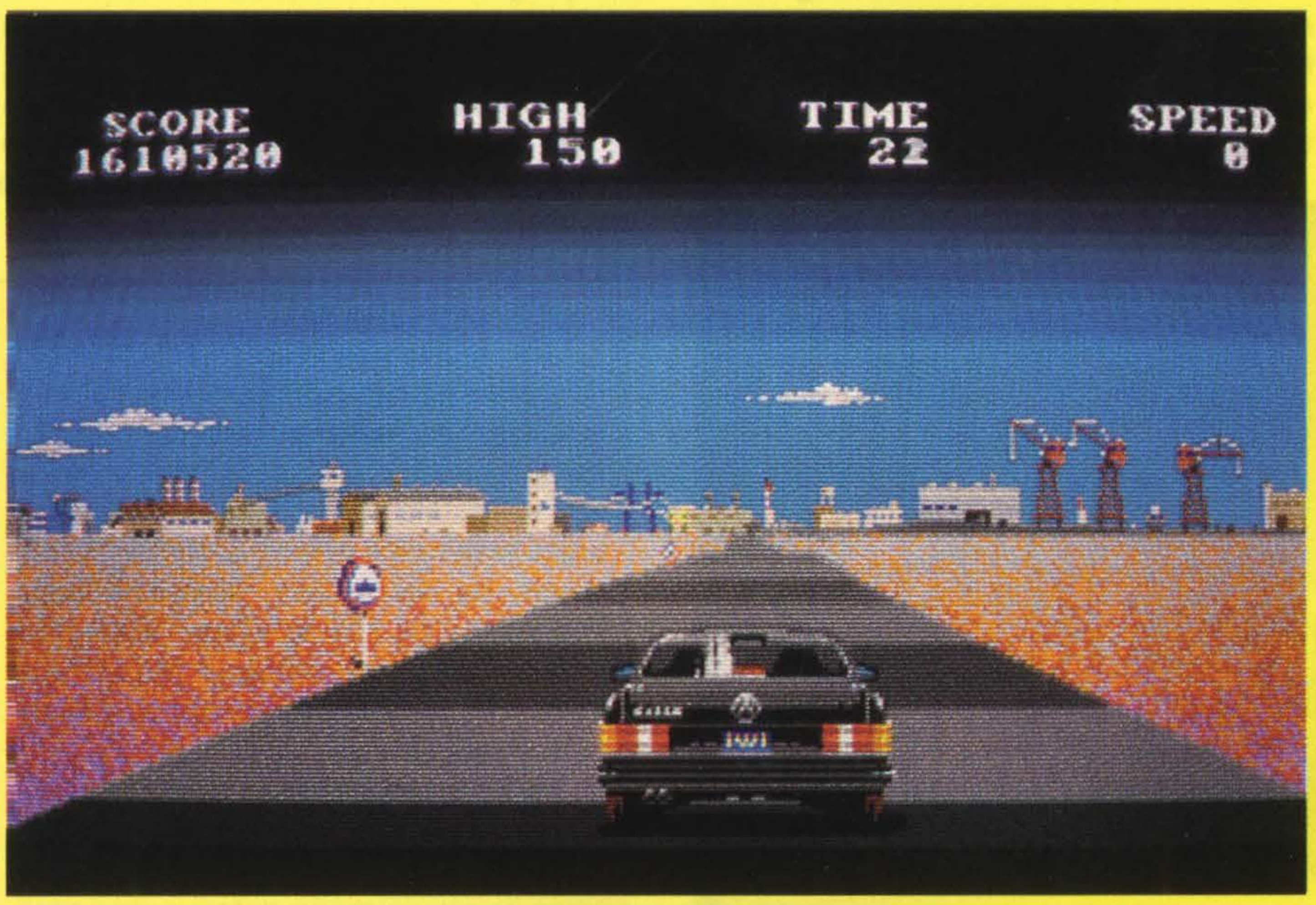
PRECIOUS METAL

OCEAN

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Ecco la risposta Ocean alla compilation Amiga Gold della US GOLD; la raccolta di cui trattiamo si intitola Precious Metal e contiene quattro successoni: Arkanoid II - Revenge of Doh, Crazy Cars, Captain Blood e Xenon. La "paternità" originale dei game di questa compilation è da attribuire rispettivamente alla Imagine, alla Titus, alla Infogrames e alla Melbourne House ma la Ocean ha acquistato i diritti per offrire ad un prezzo strabiliante questi veri best seller.

Arkanoid II non ha certo bisogno di particolari presentazioni. Ritorna infatti la navetta spaziale Vaus alle prese con le palline rimbalzanti e nuovi, coloratissimi muretti di mattoncini. Se l'amato meccanismo di gioco non cambia, in questo "secondo tomo" sono stati inseriti nuovi mattoncini bonus che potremo raccogliere. Oltre a magnetizzare, allungare e dotare di missili la nostra sbarretta, potremo dotarla di un immagine speculare (è un po' come giocare in due) e rimpicciolirla (occhio perchè questo non sempre si rivela vantaggioso). Inoltre con la lettera D la pallina si frammenta in ben otto segmenti, con N in tre, che si rigenerano continuamente e con M riesce a distruggere i muri passandoci attraverso (e non rimbalzando semplicemente). Non mancano quindi le B e le S che servono rispettivamente per passare allo schermo successivo e rallentare la pallina. L'aspetto grafico del programma è sempre molto curato e su Amiga trova la sua massima espressione. Arkanoid è un classico sempreverde che piace a tutti. Passiamo quindi alle autostrade infuocate di Crazy Cars dove potremo scorrazzare con Mercedes 560, Porsche 911, Lamborghini Countach e Ferrari GTO. Il Ministro Ferri non è ancora riuscito a installare i Multanova in questo gioco e quindi possiamo godercelo in tutta tranquillità. Scopo del game è quello di totallizzare fantastici record attraversando a tutta birra l'Arizona, il Texas e la Florida nella famosa American Cross Country Prestige Cars Race.



In barba al multanova



Che lusso!!!



Pronti per sbarcare

Si usa il joystick e la prontezza di riflessi: a 300 all'ora non serve nient'altro! Lasciando a crogiolarsi tutti gli emuli di Nuvolari passiamo ad un'avventura prettamente fantascientifica fra le magiche atmosfere di Captain Blood. Nato come unico esempio di un nuovo genere che sta a metà fra l'arcade, la strategia e l'adventure, Captain Blood ci mette nei panni di uno sfortunato pilota stellare vittima di una insolita e letale clonazione.



Qualcuno ha un dizionario!?

Attraverso moltissime galassie e visitando miriadi di pianeti, più o meno ostili, dovremo infatti recuperare ben cinque cloni di noi stessi per non morire. Durante il viaggio si incontra un'accozzaglia di esponenti di numerosi razze aliene che popolano l'universo della "dea" Infogrames. Al-

lacciare relazioni, dialogare e qualche volta lasciare la parola ai potenti laser di bordo è basilare per procedere nella missione. Si utilizza un vocabolario visivo che appare, riassunto, sullo schermo. Comporre qualsiasi frase è dunque semplicissimo ma comprendere le sibillline affermazioni degli alieni risulta quantomai complicato. Captain Blood è purtroppo presente in questa compilation nella versione inglese il che lo rende un tantino più complesso. Tuttavia si tratta di un vero gioiello di originalità e giocabilità che regala ore ed ore di insolito divertimento a tutti gli esploratori stellari! Anche gli amanti degli shoot'em up possono trovare pane per i loro denti nella Precious Metal. Rimanendo in tema spaziale ci spostiamo a Xenon, stupefacente spara e fuggi che tantissimo successo ha riscosso fino a qualche tempo fa. Una grafica mozzafiato con scrolling verticale, una infinità di nemici e di ostacoli da superare e degli effetti sonori da cinematografo rendono questo ottimo arcade terribilmente vicino alla realtà arcade. Prima si spara e poi...si fanno le domande!

CONCLUSIONI

Se l'Amiga Gold non vi ha soddisfatto pienamente, la Precious Metal si può rivelare un acquisto centratissimo.

C'è ti tutto per tutti i gusti: arcade, avventura, azione e shoot'em up sono le carte vincenti dei quattro assi nella manica della nuova raccolta Ocean.

Il prezzo è più che accettabile visto che per acquistare singolarmente i quattro game si sarebbero spese più di 100.000 lire.

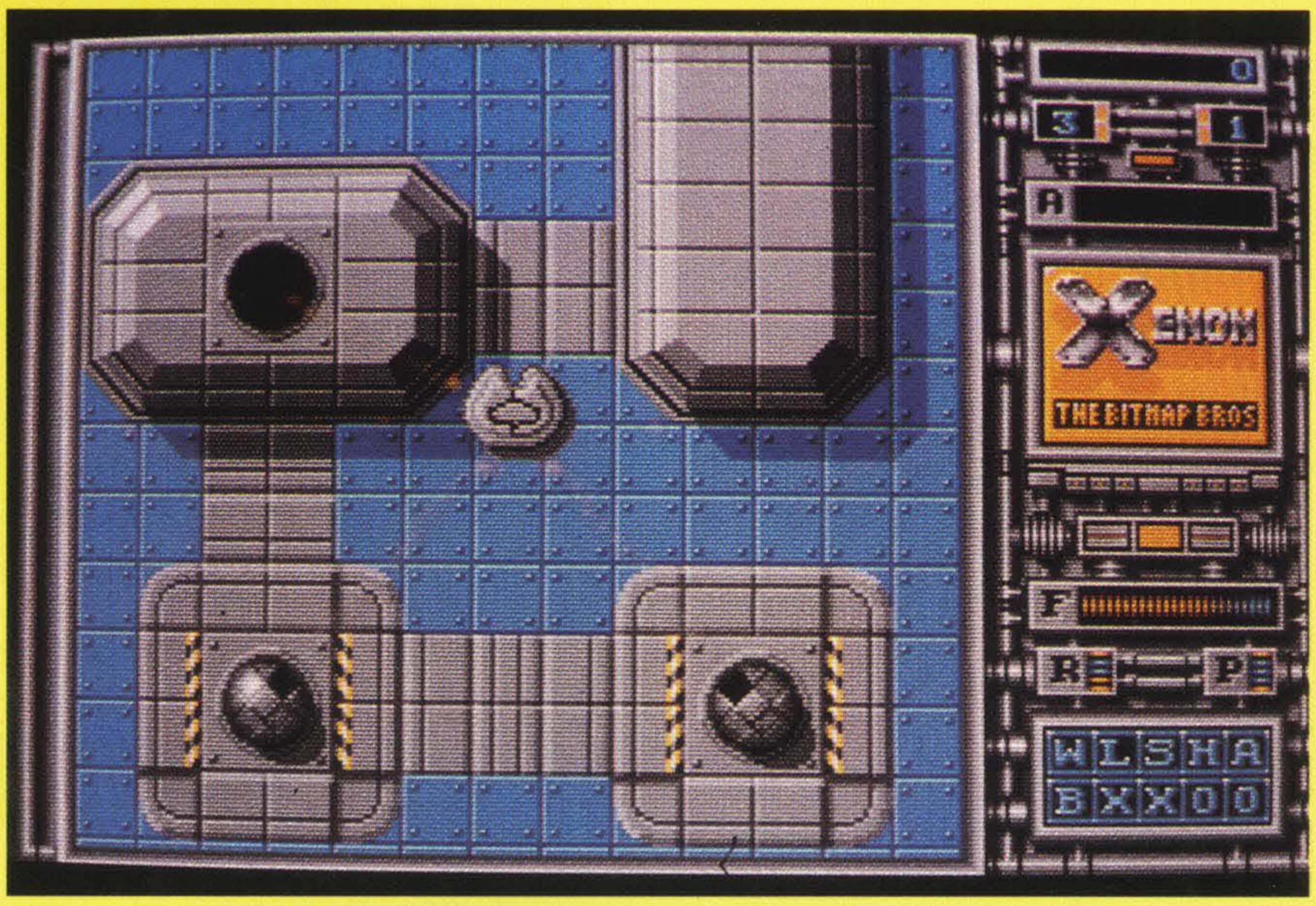
Se vi siete persi questi best seller non aspettate occasione migliore: la Precious Gold andrà sicuramente a ruba!



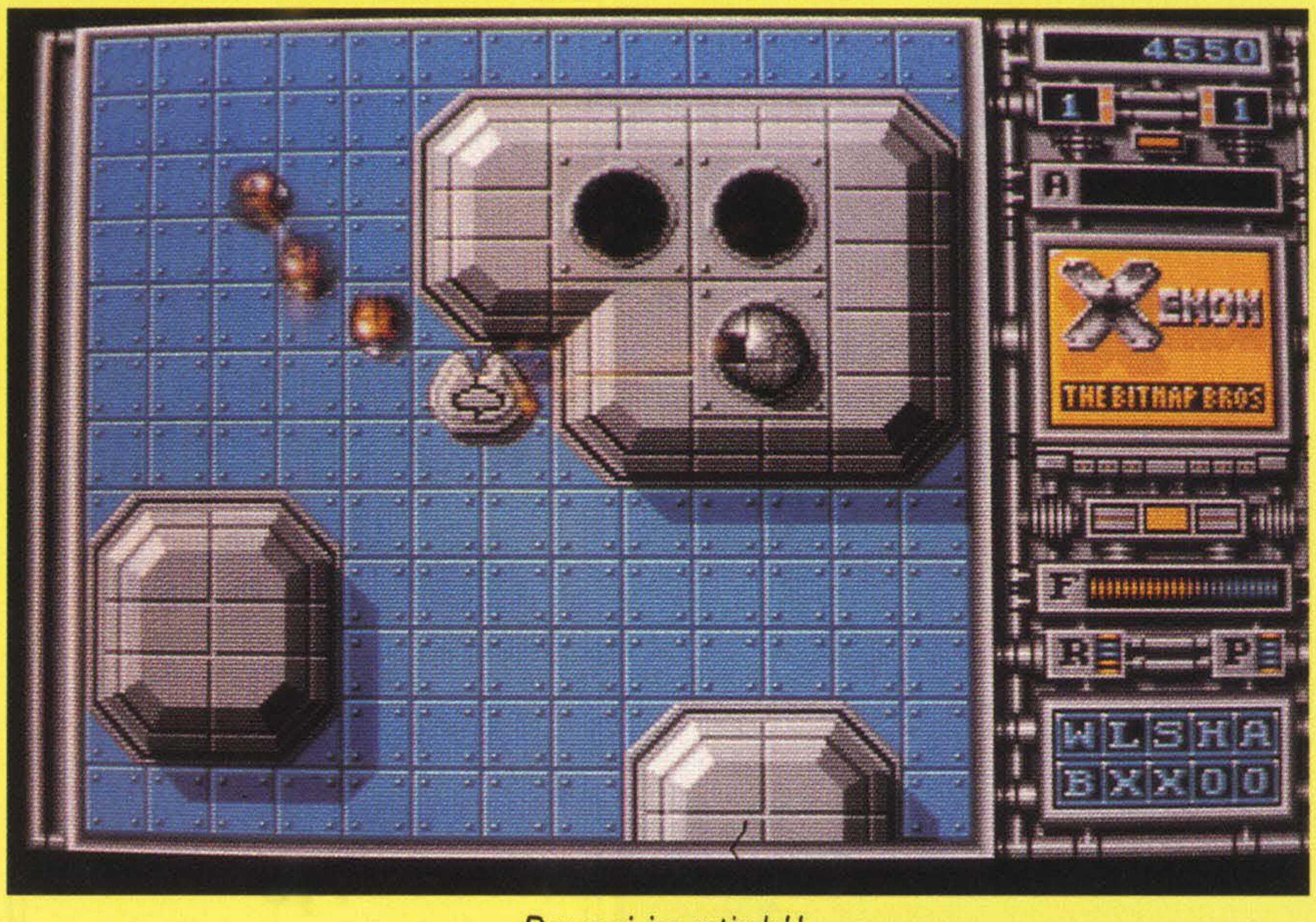
Mattoncini a go-go



Tho! Chi si rivede...



Aaargh! Non c'è la pausa!



Poveri joystick!!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,2

RENEGADE III

IMAGINE

CBM 64/128
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64 (DISCO)
PREZZO LIT. 18.0000
IMPORTATORE: LEADER

Era atteso è finalmente è arrivato! Renegade III è quello che si può definire il nuovo concetto di game tutto azione che riprende, anche se vagamente, il filone dei game per karateka computerizzati.

La trama del gioco è tutt'altro che strausata dell'ambiente, nonostante l'adozione del ruolo di eroe della situazione da parte nostra; la storia è ambientata in un epoca molto remota, anzichè avere a che fare con decisissimi delinquenti, in quest'ultimo capitolo della saga di Renegade ci troviamo nell'era preistorica e alle prese con delle sorte di sauri e con alcune specie di uomo di Neanderthal, molto piccole ma armate di grosse clave.

Tutto ha inizio quando, il cattivo di turno ammaliato dalla bellezza della nostra ragazza, decide di rapirla e di portarla con sè attraverso la porta del tempo. Seguendo le orme del nostro nemico ci addentriamo nell'era preistorica e con il passare dei livelli si succedono le ere geologiche che hanno caratterizzato l'evoluzione della terra e dell'uomo. Sembra banale ma, il viaggio attraverso Renegade è affascinante e allo stesso tempo pericoloso, e con il susseguirsi dei livelli aumentano le pericolosità e la ferocia dei nemici con i quali dovremo confrontarci.

Tra le ere citate nelle istruzioni abbiamo notato che sono state inserite oltre all'era preistorica, l'antico Egitto con le mummie, i cavalieri medievali e i draghi e altre accozzaglie di "simpatici" protagonisiti: è garantito che condurre a termine il solo primo livello è compito arduo.

Le difficoltà si preannunciano immediatamente, infatti il solo oltrepassare una zona del primo livello implica una strage massiccia dei nostri nemici.

Con il joystick abbiamo le solite sedici mosse a nostra disposizione che variano con la semplice pressione del tasto di fire. Ovviamente con il fire premuto avremo tutte i movimenti d'attacco da usare per distruggere i nemici (calcio in faccia, pugni, ecc. ecc.); senza pigiare il fire possiamo muoverci nelle diverse direzioni.

Quattro sono le vite a nostra disposizione che terminano a seconda di due elementi da tenere bene in considerazione: il tempo e l'energia. Il tempo è il limite entro il quale è necessario completare il livello e l'energia è la caratteristica principale del nostro omino; questa varia oltre che dallo scandire dei secondi anche dai colpi che gli avversari riescono a mandare a segno.

L'energia può aumentare solo distruggendo i nemici. Durante qualche partita di prova abbiamo notato sin dai primi istanti che Renegade III non è molto facile da condurre a termine. Un consiglio che può risultare utile agli eventuali acquirenti del game è che, per proseguire, è necessario essere molto celeri nell'uccidere i nemici e che il passare di determinate fasi dipende moltissimo anche dalla resistenza e dal tempo che ci permette di proseguire il tortuoso percorso.

Durante il tragitto è possibile aumentare la propria forza anche con l'acquisizione di armi supplementari (noi siamo riusciti ad ottenere solo una clava!!).

Per quel che riguarda la grafica, in quest'ultimo prodotto Imagine si può senza dubbio asserire che per CBM 64 si è veramente giunti ad un altissimo livello. Pensate che esistono sullo scenario di base un numero incredibile di sprite in movimento che posseggono un'animazione quasi reale. Cosa che, computer quali Amiga e Atari St per il momento si sognano! Infatti si nota il più delle volte che, sui 16 bit in questione, la presenza di più animazioni implica una lentezza del movimento degli sprite.

Negli ultimi prodotti per CBM 64, nonostante la pochissima memoria si è riusciti ad ottenere fantastiche animazioni che non hanno nulla da invidiare ai computer con caratteristiche più evolute.

Ne consegue perciò che la giocabilità è di ottima fattura.

In Renegade III anche gli effetti speciali sono ottimi e per di più esiste anche la possibilità di escludere la colonna sonora mantenendo solo i rumori classici dei colpi presi e dati.

Le istruzioni, come di consueto in casa Imagine, sono anche in italiano, anche se la lettura di queste non risulta troppo importante al fine di completare il game.

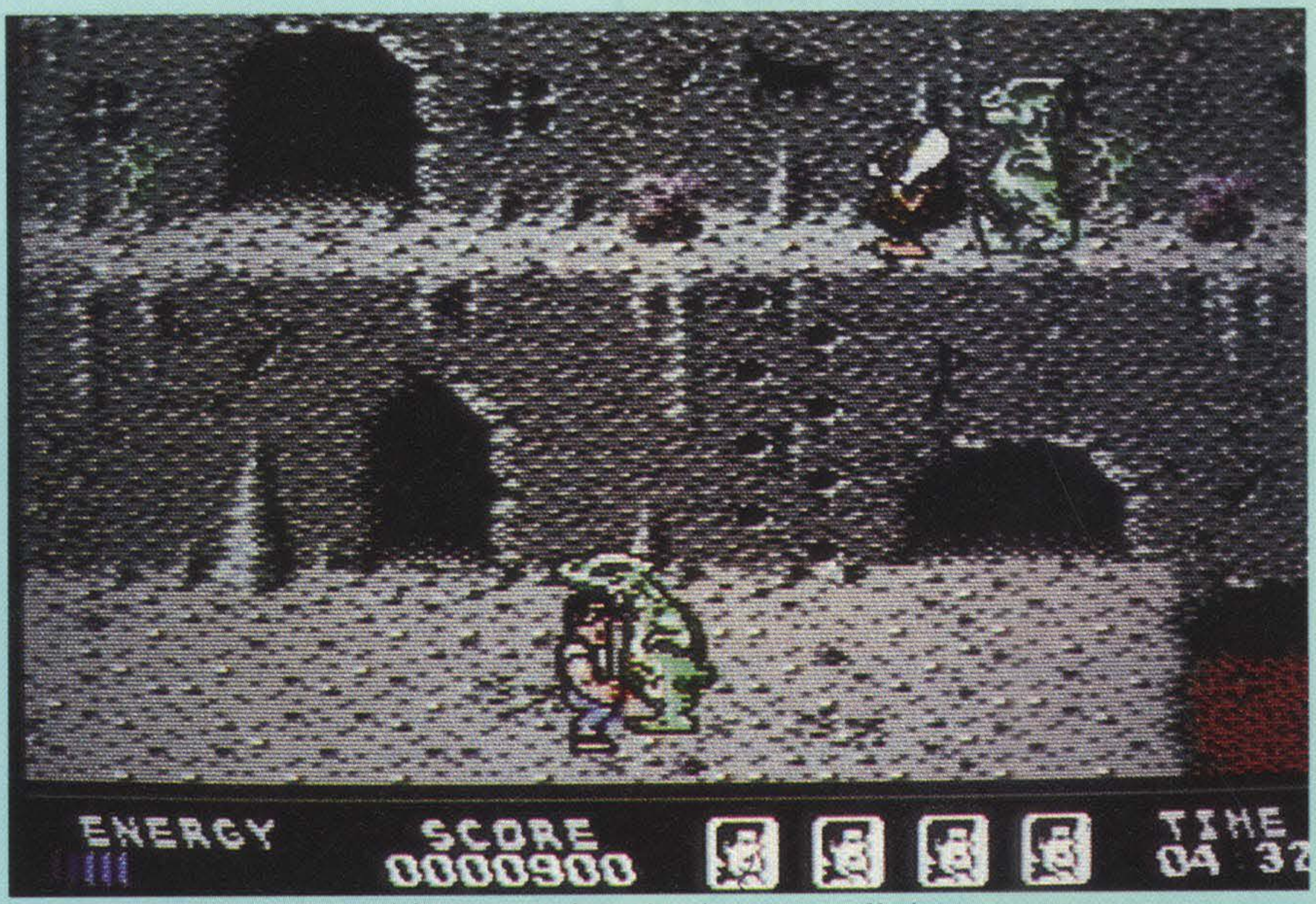
CONCLUSIONE

Renegate III è un game di buona fattura, piace principalmente agli smanettoni più accaniti che potranno trovare una nuova atmosfera proprio in ragione delle difficoltà che accompagnano il game.

Vi è inoltre da aggiungere che graficamente appartiene alla nuova generazione di giochi per CBM 64, che posseggono una buona architettura grafica accompagnata da una eccellente animazione.

Il costo è veramente basso.

Vi ne consigliamo l'acquisto.



Mamma mia, che brutto ceffo!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,6

SLIP STREAM

MICRODEAL

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: Lit. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Distruggete i cristalli! Distruggeteli tutti!! A questo grido risponde la miriade di aficionados dei videogame e, in particolare, della Microdeal. Slip Stream è infatti la nuovissima produzione della casa produttrice di Tanglewood, Amiga Soccer e Karate Kid II (tanto per citarne alcuni), imperniata come al solito sul classico genere shott'em up spaziale. Le schermate di presentazione sul dorso della confezione ci fanno sperare bene dunque carichiamo il dischetto senza perder tempo. Una schermatella di presentazioni precede l'unico, succinto menu del gioco che viene anche menzionato nell'altrettanto scarno manualetto di istruzioni (due pagine in inglese).

Lo scopo del gioco è presto delineato: nove settori del nostro pianeta sono stati invasi dai soliti alieni e a noi spetta il compito di cacciare l'invasore!

Al termine di ogni pista di gioco, vista la visione tridimensionale dei settori, è posto un cristallo energetico che alimenta tutte le installazioni nemiche presenti nella zona. Come dicevo all'inizio, tutti i nove cristalli vanno distrutti per poter terminare la nostra missione.

Ci troviamo allora ai comandi del solito jet da combattimento che viene trasportato, di settore in settore, da una astronave madre. Una suadente voce digitalizzata ci augura buona fortuna e..via!

Il background grafico è fisso mentre sullo schermo avanza verso di noi il tracciato di gioco, dipinto in visione tridimensionale.

Appaiono installazioni piramidali e cubiche, grattacieli, arcate immense e molti altri elementi che ci fanno tornare in mente, per un attimo, il recentissimo Thunder Blade US GOLD.

Se in quest'ultimo best seller l'aspetto grafico risulta particolarmente curato non possiamo dire altrettanto per Slip Stream. I colori sono pochi e così pure i dettagli che realizzano i vari elementi di gioco; non parliamo poi dei velivoli nemici che sembrano delle piccole sagome di cartone che si spostano a scatti sullo schermo.

Si gioca da soli o in alternanza con uno sfidante umano e si può impostare una sequenza fissa di missioni o casuale in modo da non giocare i nove livelli in successione.

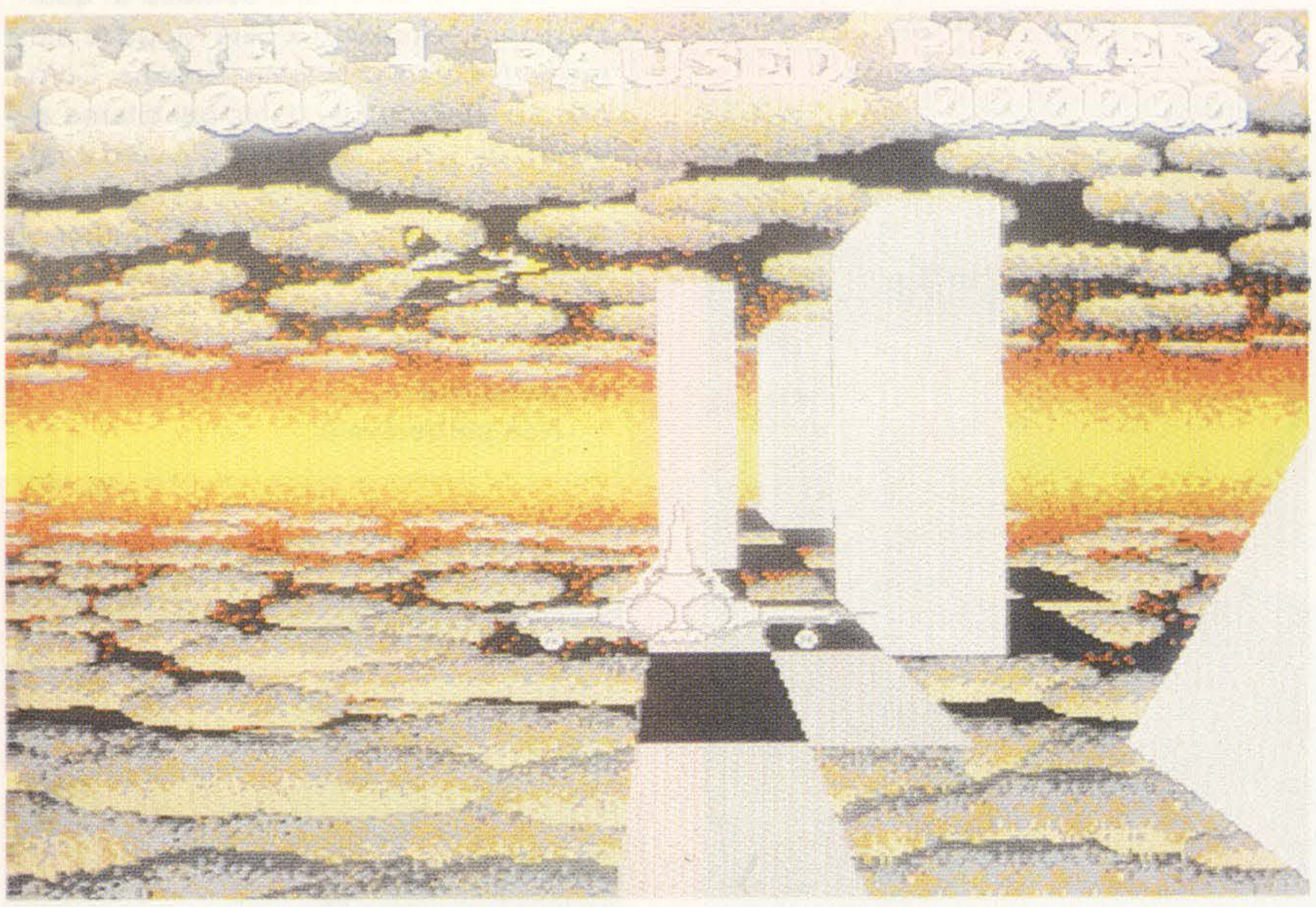
Abbiamo tre vite a disposizione ed i soliti laser, cannoniere, mitragliere, insomma chiamatele un po' come vi pare, montate sulle ali.

Durante il nostro cammino verso i vari cristalli di fine-schermo dobbiamo abbattere o distruggere quanti più elementi possibili; le piramidi danno 10 punti, i caccia nemici dai 200 ai 500 e ogni altra costruzione dai 50 ai 100. Si utilizza esclusivamente il joystick.

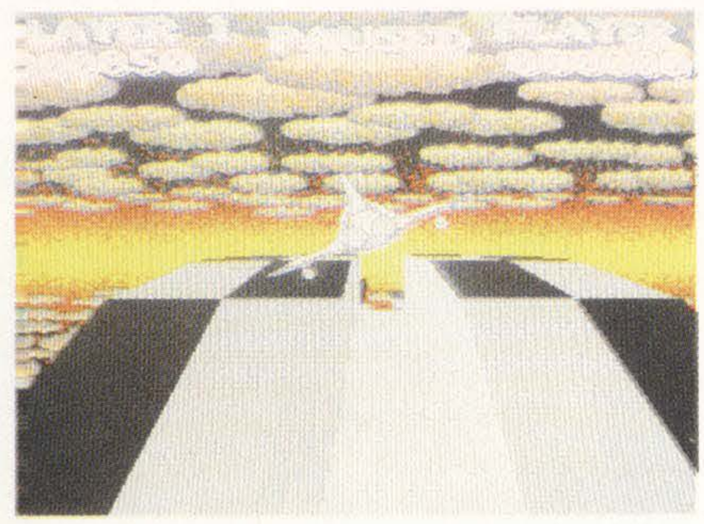
La giocabilità del programma è quasi inesistente; animazioni lente, controlli di volo imprecisi e grossolani, scrolling imperfetto e grafica terribilmente monotona rendono incredibilmente obsoleto questo game.

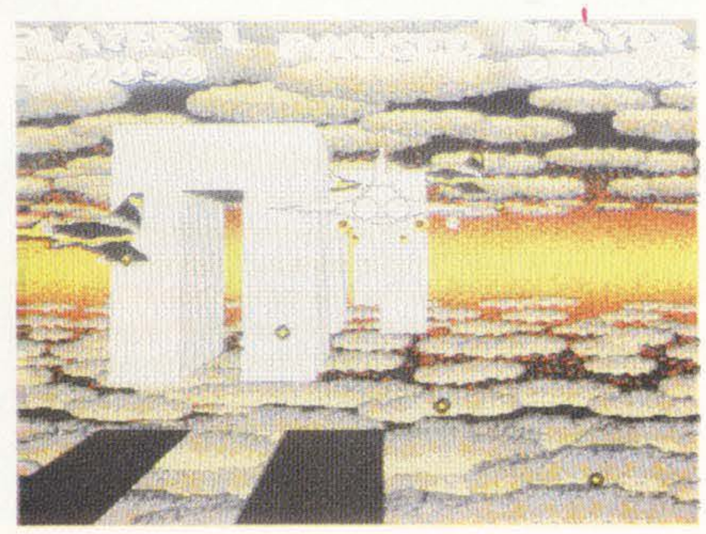
Gli effetti sonori sono poveri e non rendono certo merito ad un Amiga o St che dir si voglia.

Un giochetto così avrebbe fatto la gioia di tutti gli appassionati forse qualche anno fa ma oggi risulta decisamente superato e indegno di particolare attenzione.



L'unica cosa bella: il fondale 3D





CONCLUSIONI

E' molto strano che la Microdeal, dopo i passati successi che sempre hanno brillato per originalità e giocabilità, si sia impegnata così poco per realizzare Slip Stream.

Se lasciamo da parte per un attimo anche il costo particolarmente alto del prodotto, a nessuno può venir voglia di comprare Slip Stream anche dopo una sola partita.

Non fatevi perciò ingannare dalla chiassosa confezione: credetemi sul mercato c'è di meglio!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
3

SPACE HARRIER

ELITE

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Quando sta già per arrivare Space Harrier II con la serie di livelli extra per l'Atari ST fa la sua comparsa sulla scena mondiale l'attesissima (ormai non ci speravamo più!) conversione di questo famosissimo coin-op per il bistrattato Amiga. Come già era accaduto per Outrun e Afterburner molta è stata l'eccitazione che ci ha pervaso non appena abbiamo caricato il programma. L'attesa non è stata vana: ciò che ci si presenta è un ottima e giocabilissima conversione che fortunatamente ben poco ha da spartire con i sopracitati insuccessi.

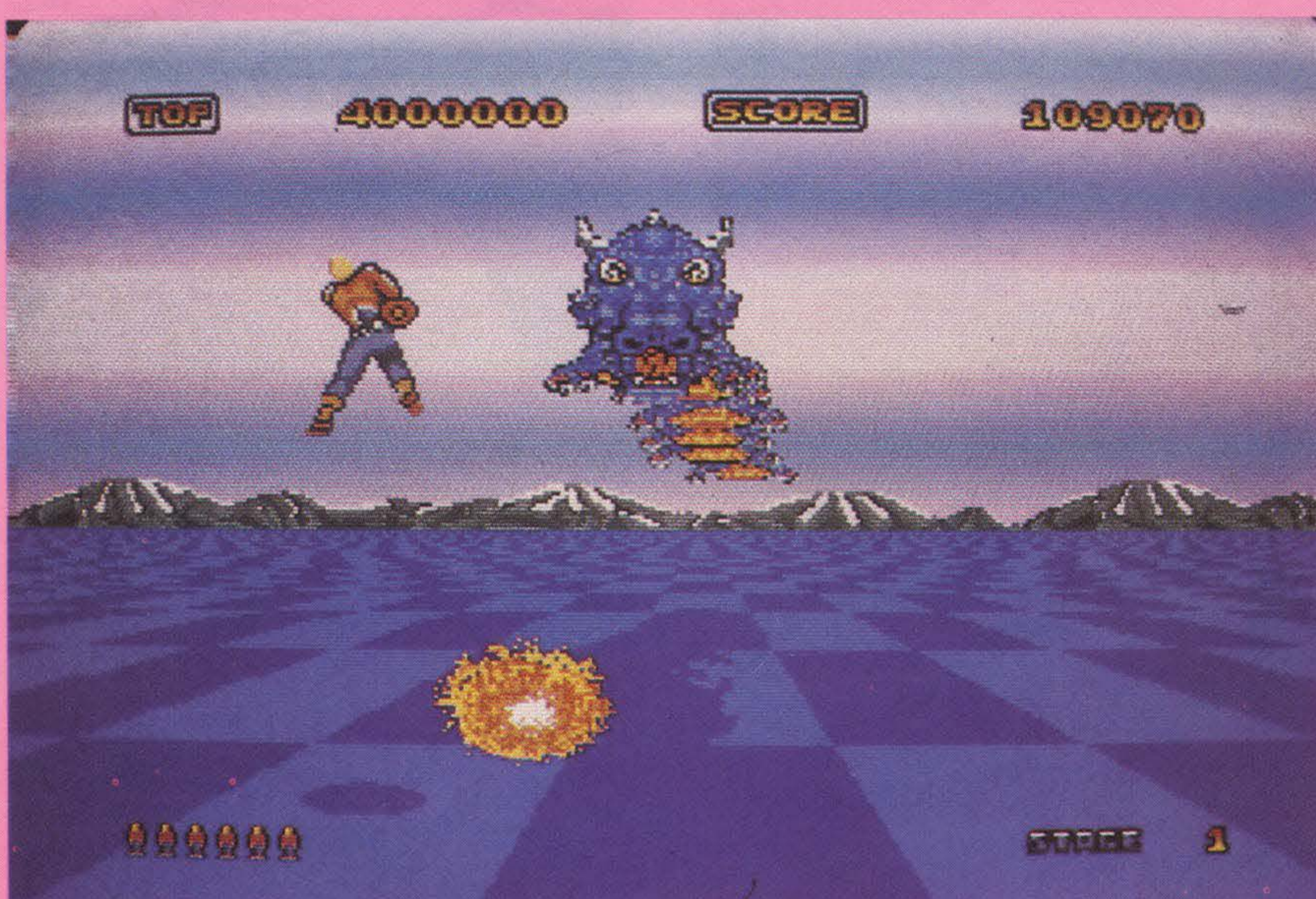
Prendendo direttamente spunto dal classico arcade Sega e dalla stessa conversione che gira sull'Essetti, Space Harrier ci mette nei panni di un intrepido cavaliere spaziale che sfreccia attraverso mille e mille schermi di un mondo di fiaba alla ricerca dei soliti cattivi di turno.

Il nostro alter ego in pixel è rappresentato completamente ed è visto di spalle; il tracciato su cui si muove scorre verso di noi a velocità pazzesca, sfruttando un'eccellente grafica tridimensionale. Siamo armati con un potente cannone laser che funge anche da reattore che ci permette di volare di schermo in schermo. I nemici in questione sono rappresentati da pietroni volanti, faccioni di pietra rotolanti, fiori d'acciaio che spirgionano impulsi energetici letali, astronavi assassine, farfalle mutanti, funghi rimbalzanti, dodecaedri (o giù di lì) che svolazzano all'impazzata e mille altre diavolerie dalle quali dovremo attentamente guardarci. I primi dieci livelli di gioco, tratti direttamente dall'omonimo arcade, sono riproposti esattamente anche nella versione Amiga.

Al termine di ogni tracciato troviamo il classico mostro che in questo caso è rappresentato da vari tipi di draghi, robot simili a Mazinga e strane creature da incubo. Non manca il gigantesco mammoth del settimo livello e nemmeno la fase bonus (fra il quarto ed il quinto settore) in cui cavalcheremo un vero drago proprio come succedeva ne "La Storia Infinita"!

La cosa che ci colpisce di più è la velocità del gioco e la stupenda impostazione grafice a tutto schermo. Come già accadeva in Pac Mania nella versione Atari ST lo schermo di gioco occupa metà video mentre in quella Amiga abbiamo un meraviglioso tutto-schermo incredibilmente arcade. Come dicevo poc'anzi il gioco risulta particolarmente veloce e, per questo, ancor più vicino alla realtà del coin-op. Se avete avuto modo di giocare Space Harrier sull'ST, totalizzando grandiosi punteggi, dovrete ricominciare tutto da capo su Amiga; gli sprite schizzano letteralmente sullo schermo ed è perciò molto difficile evitare di finirci contro. Abbiamo nove vite a disposizione che vengono realizzate, al livello visivo, da altrettanti omini posti in basso sullo schermo. La giocabilità del programma aumenta proporzionalmente alle ore di allenamento. E' infatti necessaria più di una lunga seduta per poter imparare a mouversi correttamente nel microcosmo di Space Harrier e vedere finalmente negli occhi, iniettati di sangue, il terribile dragone bicefalo del 10 ed ultimo livello.

Space Harrier è realizzato in maniera superba anche sotto l'aspetto grafico. Sin dalla prima schermata di presentazione, interlacciata, si può immaginare la perfezione grafica con cui il gioco è stato trasportato dal bar all'Amiga. Le animazioni sono incisive, rapide ed eccellenti e nulla hanno da invidiare al fratellone Arcade. I paesaggi così come la miriade di nemici rispecchiano fedelmente le atmosfere dell'originale Sega e gratificano immensamente ogni tipo di appassionato. Ottimo il sonoro ricchissimo di effetti speciali a partire dalla simpatica digitalizzazione "Welcome to the fantasy zone" iniziale. Si usa il joystick o il mouse ma quest'ultimo si rivela particolarmente comodo e più preciso negli spostamenti.



CONCLUSIONI

Space Harrier è un classico game che non può mancare nella softteca di qualsiasi appassionato. La Elite, dopo le ottime conversioni di Ghost'n'Goblins, Commando e Buggy Boy (tanto per citarne alcune), dimostra di sapere davvero il fatto suo, facendosi beffe di pessime trasposizioni come Outrun e Afterburner. Il costo non è assolutamente spropositato vista la stupenda fattura del gioco, la carica di interesse e l'indiscussa e duratura giocabilità.

Non perdetevelo!



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7

THE LAST TROOPER

MASTERTRONIC

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo l'ottimo Grand Prix Tennis, Chase ha lasciato un po' l'amaro in bocca a tutti i "seguaci" Mastertronic. L'ultimo nato però dalla famosa software house londinese sembra possedere tutte le carte in regola per dar battaglia ai vari bet seller nelle classifiche di vendita di tutto il mondo.

The Last Trooper è un classico giochino ispirato ai vari Rambo, Commando e Guerrila War, che possiede un'ottima giocabilità e, non per ultima, una appetibilissima fattura grafica. Siamo stati rinchiusi in un carcere militare (un vero e proprio lager a giudicare dalle prime schermate di gioco) e da qui dovremo chiaramente fuggire, utilizzando ogni mezzo a disposizione. Il terreno di gioco, dettagliatissimo, è visto in prospettiva e prevede quindi un movimento diagonale, tridimensionale del nostro eroe. Dopo poche secondi è facilissimo imparare gli esatti movimenti da joystick. Il prigioniero è appena uscito da una baracca dove era confinato e munitosi di un fucile a ripetizione e di qualche caricatore è pronto ad intraprendere la fuga. Sul terreno di gioco appaiono, di volta in volta, alcuni oggetti che si rivelano indispensabili per proseguire. All'inizio del gioco, ad esempio, dovremo raccogliere quattro tronchesi che permettono di tagliare il recinto di filo spinato che racchiude il luogo di detenzione. Troveremo quindi armi, munizioni, cibo, bombe a mano, chiavi che aprono alcune porte, e via dicendo. I livelli di gioco sono quattro e corrispondono ad altrettante situazioni. Nel primo dovremo evadere dal lager, nel secondo e nel terzo ci sarà da avvicinare ed espugnare il quartier generale nemico e nel quarto alcuni potenti ordigni esplosivi andranno piazzati nei punti giusti per distruggere in un batter d'occhio tutta la fortificazione. Il fatto che sulla confezione del gioco vengano presentati solo cinque schermi del primo livello ci fa temere il peggio: raggiungere la fine del gioco è infatti cosa molto ardua anche per gli smanettoni più esperti. Il nostro uomo inoltre può trasportare solo tre oggetti per volta e ciò rende particolarmente difficile lo svolgersi della missione. Ogni spostamento va pianificato e organizzato al fine di rendere le nostre incursioni dei veri e propri "hit & run" senza attardarsi troppo sotto il fuoco nemico. L'aspetto grafico di The Last Trooper è simpatico, ben curato e coloratissimo e lascia inoltre spazio a ottime animazioni che rendono particolarmente piacevole il game.

CONCLUSIONI
Giochi come Underwurdle, Crafton, The Last Ninja e persino Airball, trovano un degno successore ed erede in The Last Trooper. I filone arcade-adventure con mille ostacoli da superare a suon di logice e di joystick trova infatti un ottima espressione in questo prodotto Mastertronic. Non si può gridare al miracolo per novità e orginalità ma una grande dose di divertimento e di ottima giocabilità, unite ad un invitante prezzo, rendono particolarmente appetibile il gioco.





Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,4

TITAN

TITUS

CBM 64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - ATARI ST - IBM PC
PREZZO: 18.000 - 39.000 - 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Il rompicapo è morto, evviva il rompicapo! Forse questo slogan potrebbe servire a quelli della Titus per il loro ultimo gioco: Titan. Si tratta di un vero e proprio strizzacervelli computerizzato che si lascia alle spalle definitivamente le chiassose e rutilanti atmosfere arcade di Fire & Forget, Offshore Warrior e Galactic Conqueror.

Di prim'acchito guardando le schermate di presentazione sulla confezione, si potrebbe pensare ad un gioco spaziale, ad uno shoot'em up o ad un clone di Gauntlet, ma tuttavia non è affatto così.

Prendendo un timido e appena accennato spunto dal mitico Arkanoid la Titus ha realizzato un simpatico e difficilissimo rompicapo dotato di ottima giocabilità e di una carica di interesse pressochè infinita. Non manca il solito spessorino storico su cui si basa il soggetto di Titus.

L'anno è il 2114 il luogo dove si svolge l'azione Vegapolis, nell'ottava galassia,...ecc.,ecc..! Dalla mente contorta del professor Hybrys è nato il nuovo sport nazionale che fa impazzire le folle. Chi riesce a portare a termine tutto il gioco vince la favolosa somma di 1000 Kronurs. C'è però anche un rovescio della medaglia: l'intesa atmosfera della competizione e la particolare complessità di questa disciplina sportiva può portare alla pazzia. Non dite quindi che non siete stati avvertiti! Attraverso una grafica multi scrolling di altissimo livello ci troviamo rappresentati da una specie di quadratino all'interno di una miriade di labirinti. Scopo del gioco è quello di controllare e deviare i movimenti di una sfera d'acciaio rimbalzante verso una serie di mattoncini quadrati da distruggere. Non c'è pericolo di perdere la palla: essa rimbalza continuamente in tutti gli ottanta livelli di gioco che sono rinchiusi entro solide mura.

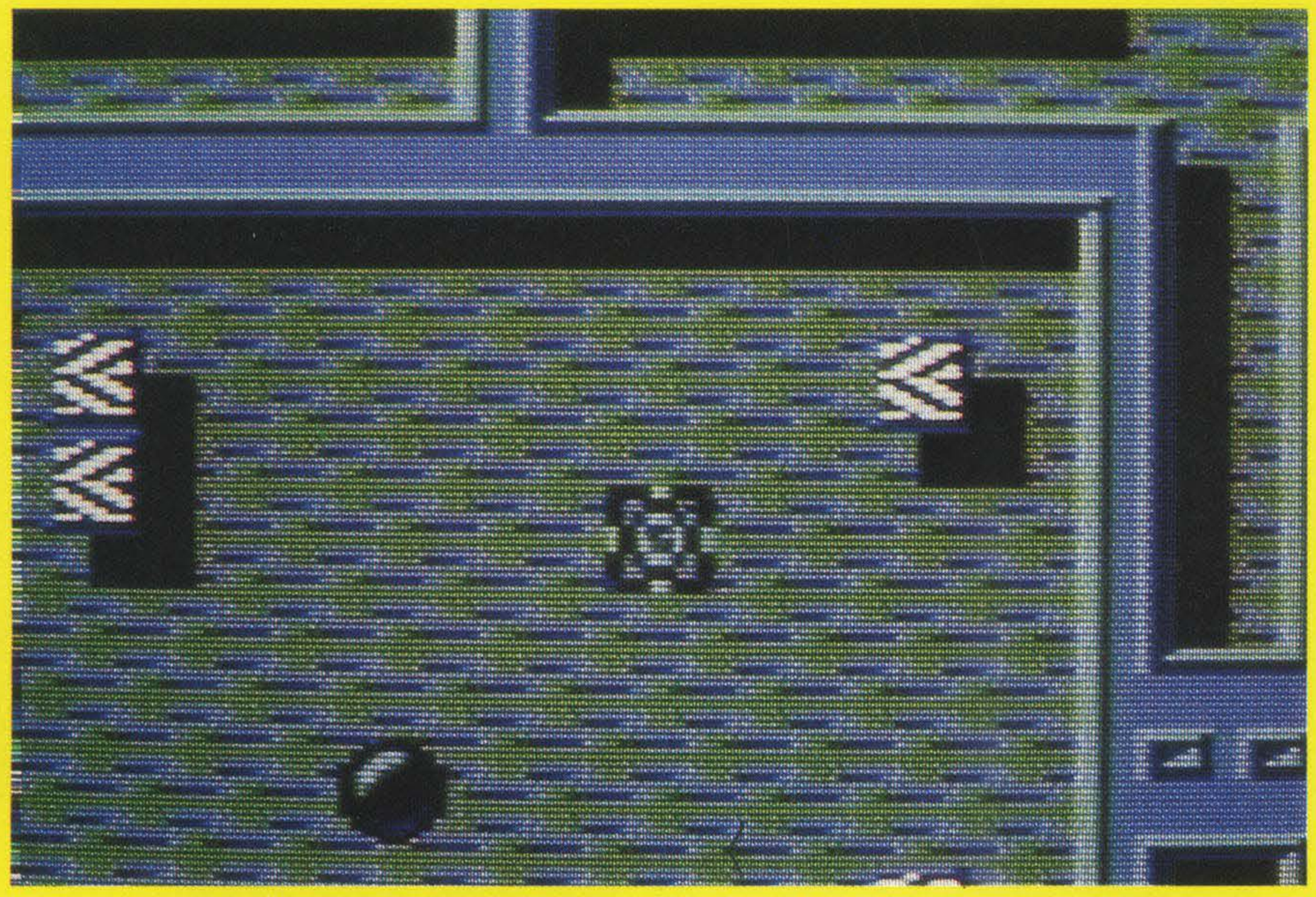
Non abbiamo, purtroppo, i mattoncini bonus di Arkanoid per calamitarci ed acquisire più diretti controlli sulla sfera; possiamo al massimo rallentarne la corsa e niente più. A parole sembra facile ma in pratica le cose risultano molto, molto complicate. Nel primo schermo l'area di gioco è un semplice quadrato, dove i mattoni da distruggere sono raggruppati negli angoli, ma man mano che si procede questo spazio si amplia sempre più spostandosi su più schermi. I mattoni inoltre devono essere colpiti più di una volta prima di scomparire ed inoltre appaiono vari tipi di ostacoli che vanno spostati, a seconda delle situazioni, dal nostro quadratino di controllo. Si tratta dunque di un gioco spaccatesta a tutti gli effetti. E' facile rimanerne stregati; i primi livelli invogliano a proseguire fintantochè non ci si ritrova sommersi da mattoni, ostacoli, palline, muretti, labirinti e mille altre diavolerie.

Si perde una vita ogniqualvolta il nostro puntatore o la pallina urta un teschio bianco o verde. Possiamo attraversare gli ostacoli verdi ma non quelli rossi e viceversa per la nostra pallina. E' previsto un solo tipo di bonus ovverosia l'Energizer contrassegnato da una grossa lettera E colorata in blu; se la tocchiamo con il puntatore potremo essere trasformati, per qualche tempo, nella pallina e potremo dirigere con precisione i rimbalzi e le traiettorie. Alcuni ostacoli diventano impenetrabili dopo che ci siamo passati attraverso più di una volta e non mancano persino delle macchie d'olio che intervengono sugli spostamenti della sfera. Interessante e l'opzione che permette di giocare fino ad un massimo di nove sfidanti (si tratta di uno sport giusto?!).

L'aspetto grafico del programma è ottimo, incisivo ed immediato e rende particolarmente godibile l'intero programma. Gli effetti sonori sono pochi e del resto non c'entrano molto in un gioco come questo.

VERSIONE CBM64

La grafica è semplice ma di pregevole fattura; le animazioni sono un tantino a scatti e non è presente il radar di gioco. Abbia-



Versione CBM 64



Versione Atari ST

mo un ottima visione a tutto schermo di ogni livello e una gestione joystick eccellente. Gli effetti sonori sono arcisfruttati e arcisentiti. Il caricamento da disco di ogni livello di gioco è un tantino lungo ma serve per ritemprare le nostre energie. I record sono registrati su disco.

VERSIONE ATARI ST

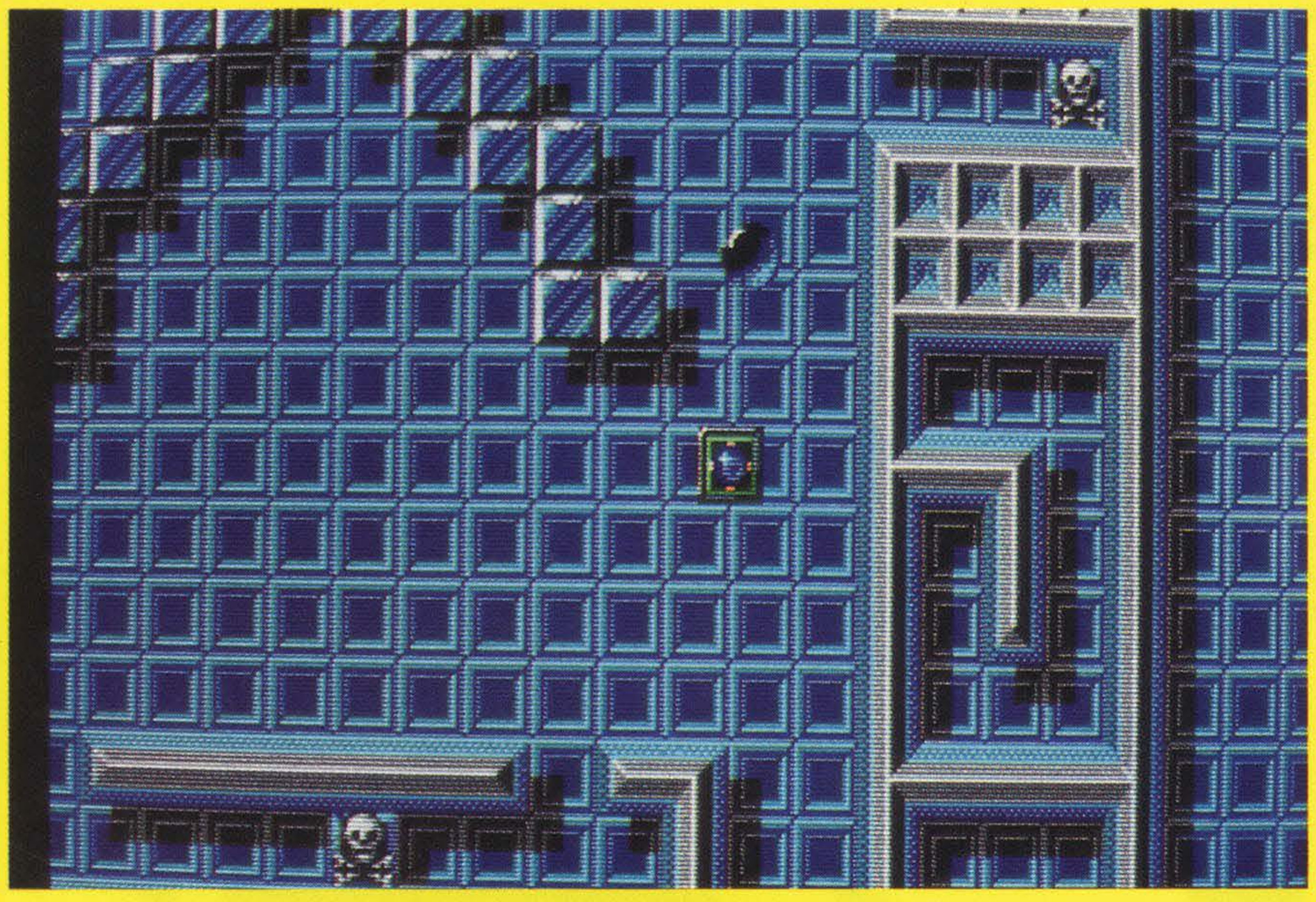
Come succede in Pacmania e Space Harrier lo schermo di gioco copre solo la metà del video. Gli indicatori sono infatti posti in un gadget sulla destra dove appare anche un comodissimo radar.. Tolta questa sciocca ed inutile penalizzazione il gioco si rivela davvero intrigante e terribilmente divertente. Le animazioni sono precise e veloci. Con i tasti funzione possiamo cambiare il classico Refreshing Rate dello schermo (lo ampliamo cioè) e possiamo utilizzare la keyboard oltre che al joystick. Gli effetti sonori sono accettabili. La giocabilità è davvero eccellente e anche qui su disco vengono registrati gli High Score.

VERSIONE IBM PC

Ottima la versione che utilizza un scheda grafica EGA. La grafica, coloratissima e stupendamente definita, non ha nulla da invidiare a quella di un classico 16 Bit. Anche se la visione è a tutto schermo manca però il comodo radar.

La giocabilità, nella maggior parte dei casi vincolata alla tastiera, è ottima e particolarmente soddisfacente. Bellissimi gli effetti sonori.

Anche qui possiamo usare la tastiera e memorizzare i record sul disco programma.



Versione IBM PC

CONCLUSIONI

Titan è un gioco aggressivo, velocissimo e dannatamente intelligente. Se volete provare la vostra abilità lasciate perdere gli adorati shoot'em up e datevi da fare con questo game; un soggetto originale e particolarmente divertente è alla base di questo prodotto Titus che finalmente riesce a cogliere nel segno.

Se sul CBM64 siamo già abituati a giochi di questo tipo (ricordate Soko Banh?!), sui sedici Bit e sugli IBM PC Titan costituisce una simpatica e graditissima "ventata di aria fresca".

Un costo abbastanza competitivo rende ancora più appetibile quello che è destinato a diventare un successone. Strettamente consigliato per tutte le età!

CBM 64

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,8

Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,6

IBM PC

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,6

LORDS OF THE RISING SUN

CINEMAWARE

AMIGA
DISCO
PREZZO LIT. N.P.
IMPORTATORE: N.P.

Siete in Giappone, nell'anno 1180, è il mese di marzo, il leader del clan, Yorimasa, ha commesso seppuku dopo la sconfitta di Uji River.

Il destino della ribellione di Minamoto è ora nelle mani di Yoshitsune e del fratello Yoritomo. Il clan di Taira deve essere sconfitto ed un bagno di sangue dovrà rendere giustizia ed onore ai morti. L'imperatore vi deve ridare gli onori ed il potere che spettano per diritto al clan.



Ah! Le bellezze orientali

Un Minamoto deve diventare Shogun !All'inizio di LORDS OF THE RISING SUN si deve scegliere quale dei due fratelli impersonare, se optate per Yoritomo giocherete un game più vicino agli arcade che alla simulazione, se invece sceglieste di essere Yoshitsune il gioco prenderà le sembianze di uno stupendo wargames.

Prima di iniziare il gioco vero e proprio fatevi una copia del disco programma n.2, infatti le partite in corso vengono salvate su questo disco, per accedere al menu di salvataggio basta pigiare il tasto ESC.

All'inizio del game vi trovate davanti alle mura del vostro castello, i generali alleati si stanno muovendo ai vostri ordini alla conquista del resto del Giappone.

Subito dopo l'inizio di LORDS OF THE RISING SUN siete raggiunti dalla notizia del suicidio di vostro fratello, che ha commesso seppuku per permettere ai propri generali di passare ai vostri ordini. In questa fase del game potete scegliere di entrare nel castello ed impartire ai ninja l'ordine di assassinare uno dei capi clan nemici, attenzione che se i ninja falliscono la loro missione sarete costretti a fare seppuku, ed il game finirà con la vostra prematura morte.

Se giocate LORD OF THE RISING SUN come un vero e proprio wargames dovrete studiarvi a fondo la mappa del Giappone e la consistenza delle forze nemiche, tenendo ben presente che le armate accampate nelle vicinanze di un castello amico si rafforzano e raggiungono dopo breve tempo il massimo della loro capacità offensiva.

Quando raggiungete una città nemica potete conquistarla, se le città non sono ancora state invase da nessun esercito nemico alcune volte si arrendono e passano dalla vostra parte.

Per conquistare un castello dovete prima cingerlo d'assedio con un esercito dotato di macchine atte all'assalto di mura fortificate e dopo un arduo combattimento sconfiggere gli avversari.

Quando assaltate un castello nemico fate attenzione al periodo dell'anno in cui vi trovate, è infatti molto difficile avere ragione delle mura avversarie in inverno sotto la neve ed il ghiaccio.

Quando vi recate dall'imperatore, se lo meriterete, vi verranno elargiti onori e regalie, se siete al massimo della potenza potrete sperare di sposare la figlia dell'imperatore.

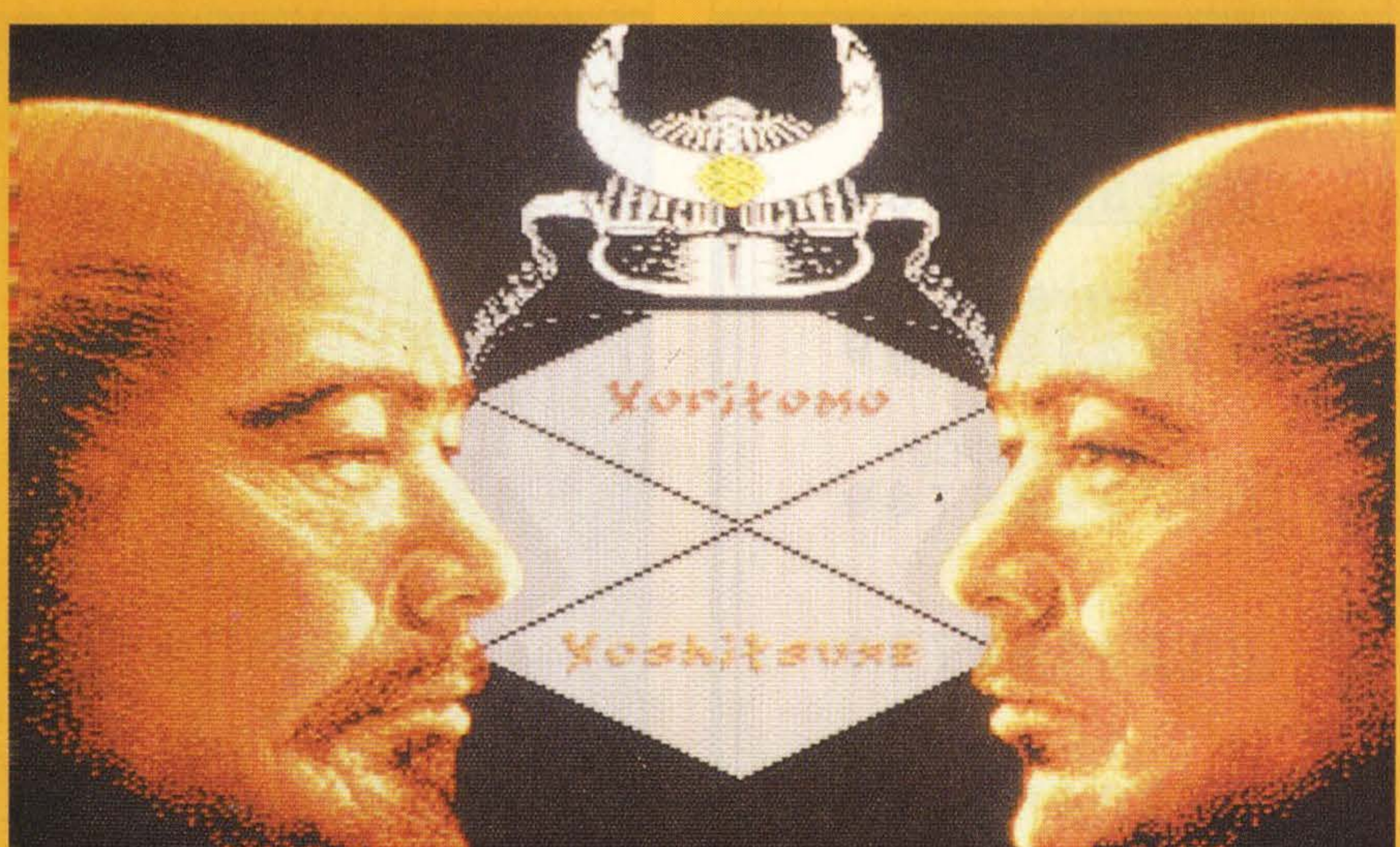
Il palazzo dell'imperatore, a Kyoto non può essere conquistato. Se riuscite ad impossessarvi di tutti i castelli diventerete Shogun ed il gioco terminerà con la vostra vittoria. Ci sono diversi livelli di vittoria, dipendono principalmente dall'abilità che avete dimostrato come condottiero e dal numero di regalie datevi dall'imperatore

Se decidete di giocare il game come arcade dovrete: difendervi dai ninja, assaltare città e castelli, combattere contro eserciti avversari. Dovrete fare tutto ciò in prima persona, senza poter demandare nulla al computer.

Se vi attacca un ninja dovete difendervi dai suoi colpi fino all'arrivo delle guardie.

Se vi trovate all'interno di un castello assediato dovete cercare di colpire con delle frecce i guerrieri avversari che scalano le mura e giungono all'interno della fortezza, ogni avversario ucciso è un nemico in meno per i soldati.

Se si sta combattendo una battaglia potete intervenire ed impartire gli ordini agli arceri ed ai samurai che fanno parte delle truppe.



Che siano vicini di casa!?

CONCLUSIONI

Cosa si può dire di questo programma della CINEMAWARE ?

Vi ricordate i mitici DEFENDER OF THE CROWN e SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON?

Bene LORDS OF THE RISING SUN è superiore sia per grafica sia per giocabilità a questi due magnifici game.

Il poter scegliere fra un vero e proprio wargame ed un arcade rende questa ultima fatica della CINEMAWARE stupenda.

La grafica è strepitosa ed il sonoro è fantastico.

Mentre studiate la tattica da usare nelle prossime mosse sentite il vento che vi colpisce il viso, udite i samurai che si stanno preparando per la prossima battaglia e voi dall'alto del vostro cavallo li incitate a ben combattere per poter essere vincitori.

La sconfitta degli avversari spesso porta alla loro morte e la vostra fama raggiunge tutti gli angoli del paese.

Se riuscite a rendervi amico un generale avversario anche i suoi castelli e le sue città passeranno sotto i vostri colori.

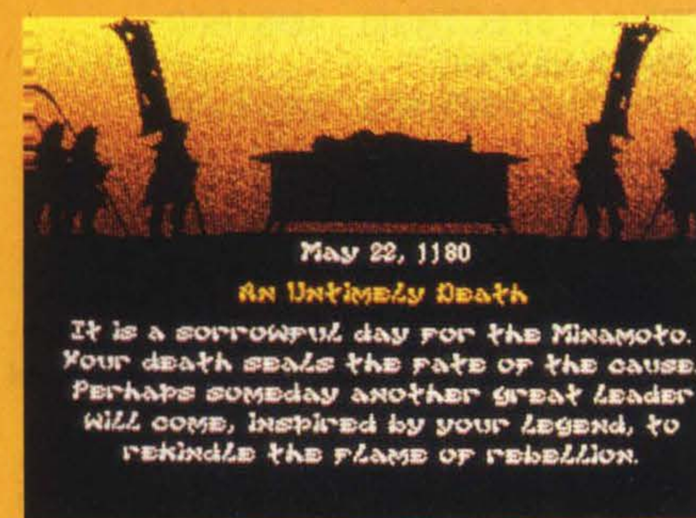
Come è sempre accaduto da quando esiste l'Amiga la CINEMAWARE non ha mai sfornato un programma mediocre o mal riuscito, il suo nome è sinonimo di grafica eccelsa e di programmi stupendi.

Un gioco veramente eccezionale.

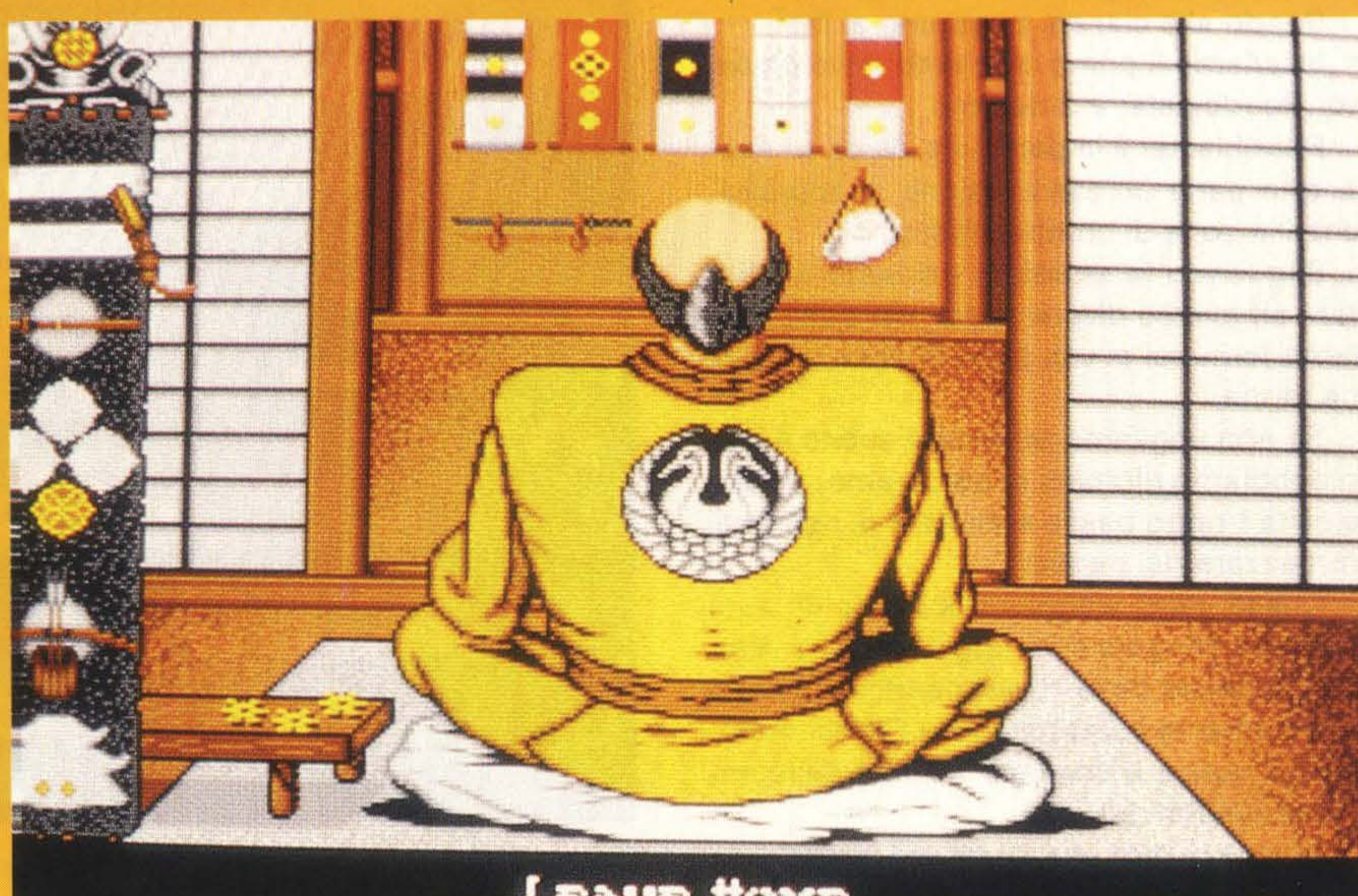
Un ultimo suggerimento: se non possedete un secondo drive (esterno o interno) vi risulterà particolarmente scomoda la gestione del programma!



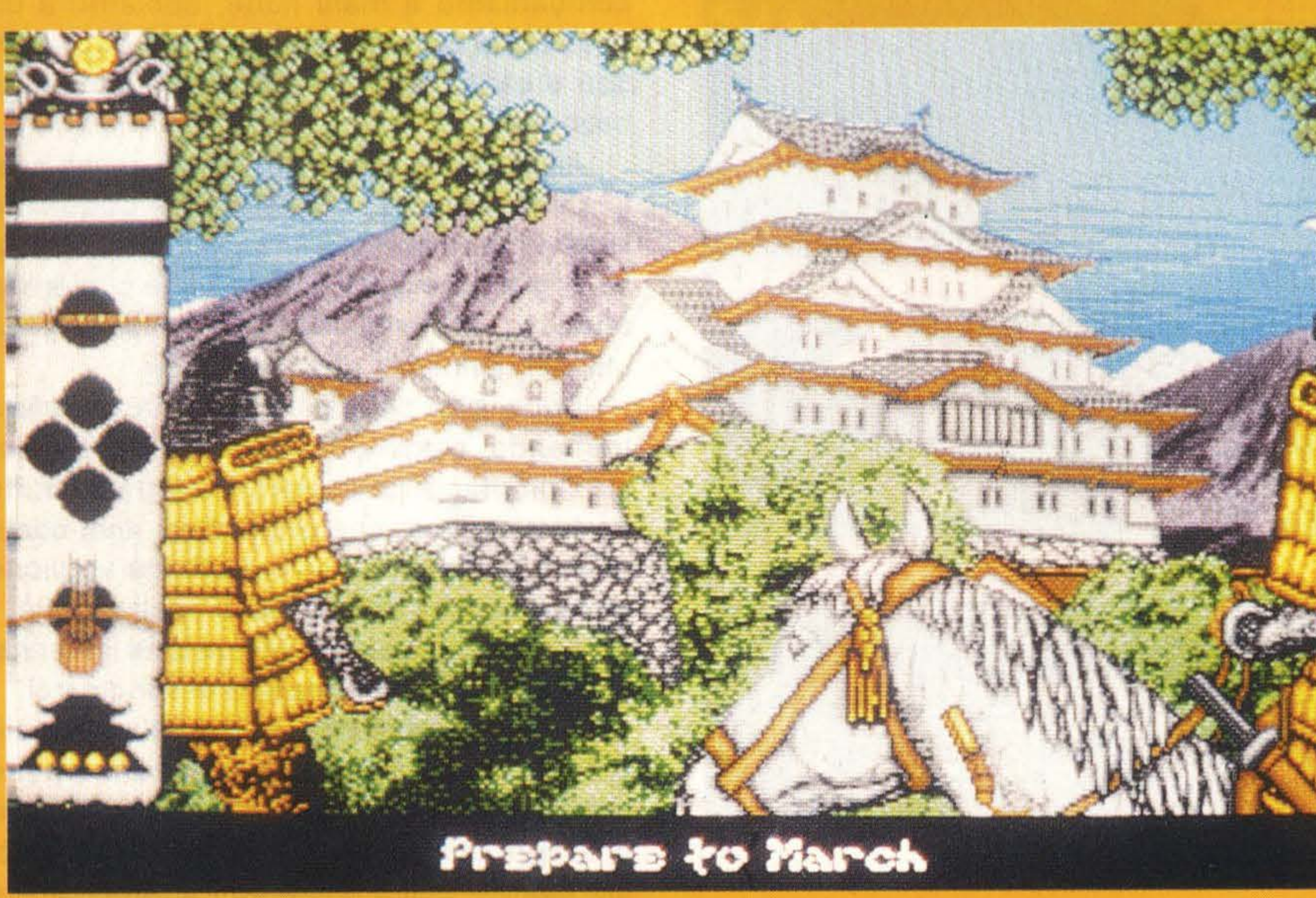
Vista dall'alto



Questo non ha lieto fine



Casa dolce casa...



Castellololà...

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,8

ARCADE MUSCLE

CAPCOM

CBM64 - SPECTRUM - AMSTRAD
DISCO/ NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER

Arcade Muscle è una delle tante compilation tratte dai game più famosi; questa raccolta include cinque giochi basati sul tema della morte e della distruzione.

I cinque giochi rappresentati sono: STREET FIGHTER, BIONIC COMMANDO, ROAD BLASTER, 1943 e SIDEARMS; senz'altro dopo aver letto questi titoli possiamo immaginare che per diventare campioni, dovremo possedere: forza, abilità, destrezza e, chiaramente, un potentissimo joystick.

Bando alle ciance, passiamo ai fatti.

Inseriamo il primo dischetto dove troviamo: Roadblaster e Sidearms.

Roadblaster è in parte una corsa su strada e in parte un'esercitazione di sopravvivenza in zona di combattimento.

Seguendo la strada ci troviamo a viaggiare attraverso diversi paesi, nei quali possiamo fermarci ai vari posti di controllo e di fine tappa.

Se non vogliamo terminare subito il gioco dobbiamo rifornirci di carburante, evitare velocità troppo basse e cercare di non farci ammazzare dai nemici.

Questi ultimi viaggiano a bordo di: auto chiamate Stingers che raggiungono la velocità del vento,delle Commandcars, mezzi pesantemente corazzati, delle Cicles, motociclette rapide e scattanti e infine delle imprevedibili Rat Jeeps.

Mi spiace dirvi che quelli sopracitati, non sono gli unici ostacoli: il nostro cammino sarà messo a repentaglio da cannoni girevoli ai lati della strada, mine nascoste sulla strada e discariche velenose da evitare assolutamente.

Nonostante tutto, anche la nostra auto si difende bene: infatti possiamo acquistare armi speciali dall'aereo di appoggio che volerà sopra la nostra testa e sgancerà: missili cruise, nitroiniettori per velocizzarci, mitragliette U.Z.(come quelle di Chuck Norris!), cannoni a tiro rapido e scudi elettrici che ci proteggono dai colpi nemici.

Ora che abbiamo tutto quello che ci serve, non mi resta che dire:"Forza ragazzi, la battaglia incomincia".

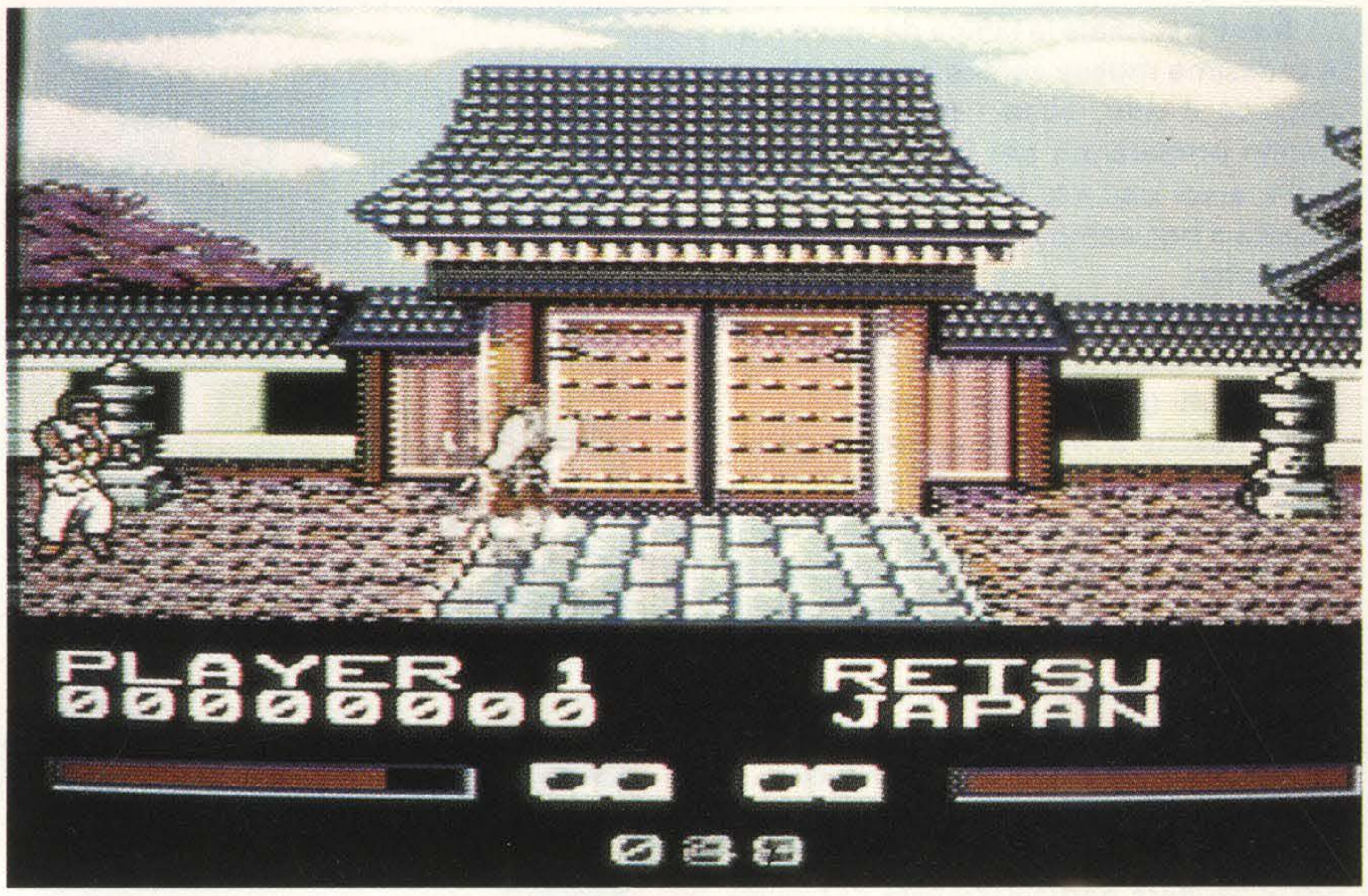
Stanchi di guidare non togliamo il dischetto, proviamo subito Side Arms.

In questo game ci troviamo alle prese con il solito tiranno extraterrestre, che non ha altro a cui pensare e decide di minacciare la terra.

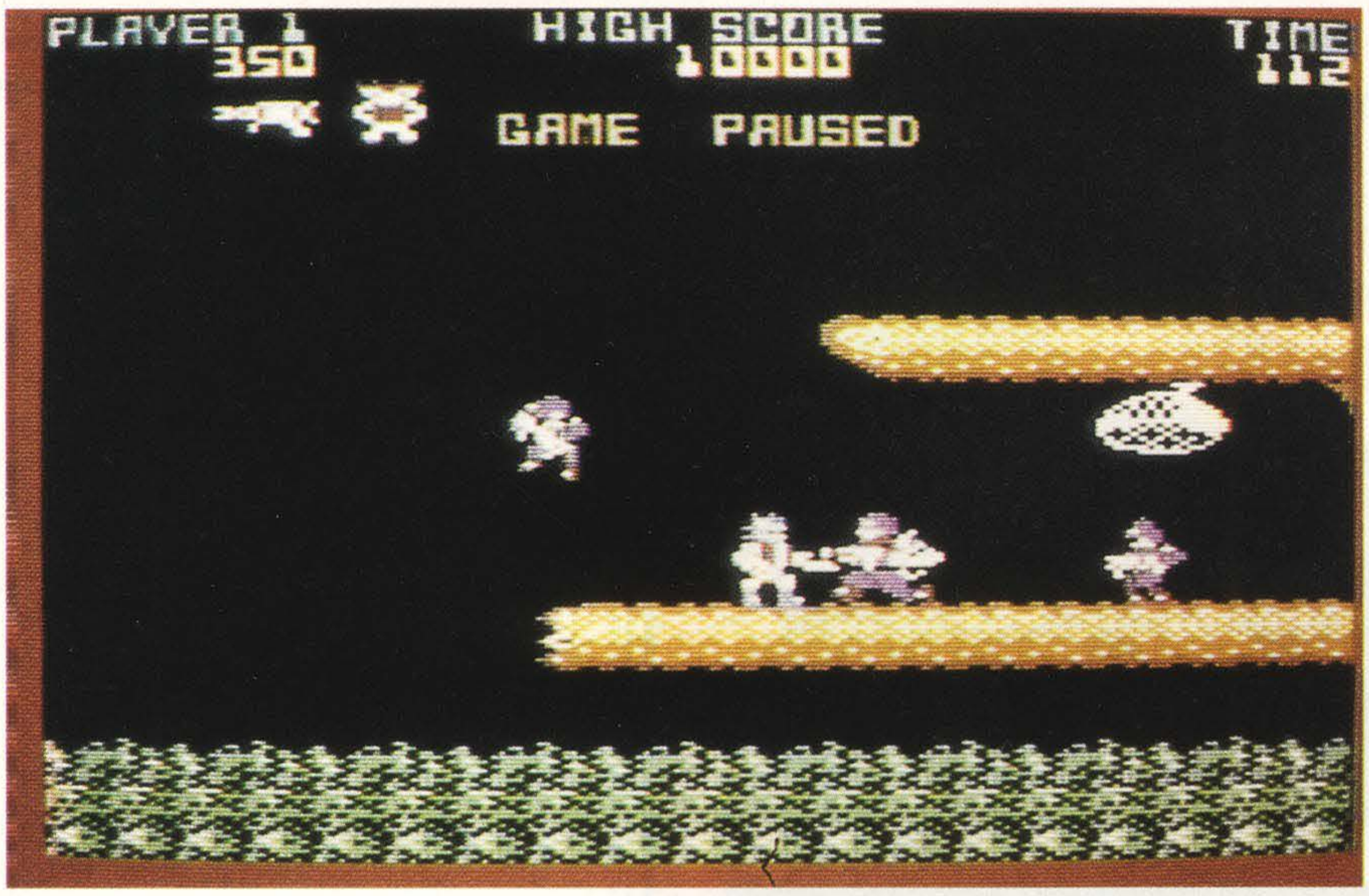
Il nostro compito quale sarà? Schierarci dalla parte del tiranno e impossessarci della terra? Ovviamente no.

Tanto per cambiare dobbiamo difenderci da ondate di assalitori alieni, solo così possiamo aprirci la strada nel gigantesco impero sotterraneo nemico, dove il nostro compito sarà ancora più arduo. Cosa ci aspetta alla fine?

Ma è chiaro, l'arma potente del micidiale tiranno Bozan.



Ancora Karate!



Già visto, vero?

Anche in quest'ennesima avventura non combattiamo a mani nude, abbiamo a disposizione un arsenale con armi di diverso tipo e carica, come ad esempio cannoni e bazooka.

All'inizio del gioco possiamo anche scegliere la difficoltà; confesso che dobbiamo essere molto abili a guidare il nostro omino se vogliamo evitare tutto cio che ci piomba addosso, anche la velocità e lo scatto sono utili per la riuscita della missione.

Dopo aver salvato la terra da un futuro tremendo, cambiamo dischetto e, con Bionic Commando ci troviamo la terra distrutta da forze aliene, che dopo dieci anni continuano a romperci l'anima perchè vogliono decimare completamente la nostra civiltà.

Stanchi di queste continue lotte intestine, finalmente abbiamo deciso di vendicarci.

Questa volta non combattiamo soli, (phev!) innanzitutto formiamo un reparto speciale di truppe d'assalto, speciale perchè ogni componente è dotato di un braccio bionico con il quale può arrampicarsi e dondolarsi da piattaforma a piattaforma.

Il nostro arto bionico è utile anche per prendere al volo rifornimenti e armi che ven-

gono lanciati nella zona di combattimento.

Lo scopo della nostra truppa sarà quello di distruggere il computer che è stato programmato per annientare la terra.

Avremo a disposizione anche alcune armi quali:una doppietta, un lanciagranate, un cannone a plasma e potremo lanciare dal braccio bionico una bomba turbo.

I livelli di combattimento sono sei, partiamo dalla foresta morente per arrivare al silo e da qui si prosegue attraverso caverne labirintiche al livello finale, chiaramente difficilissimo, dove la distruzione del computer sancirà la nostra vittoria assoluta.

Un'altra rischiosissima missione di guerra ci attende anche in 1943.

Più di 40 anni fa,al culmine della seconda guerra mondiale,la maggior flotta giapponese subì la sua prima sconfitta al largo delle coste occidentali delle isole Midway.

Ai comandi di una P38 armata con sei armi segrete,possiamo rivivere la titanica lotta per la supremazia contro la corazzata Yamato e le sue innumerevoli difese.

Anche in questo ennesimo game la vittoria dipende dalla nostra abilità nel distruggere tutto ciò che appare sullo schermo e non per ultimo affondare l'incrociatore giapponese Yamato.

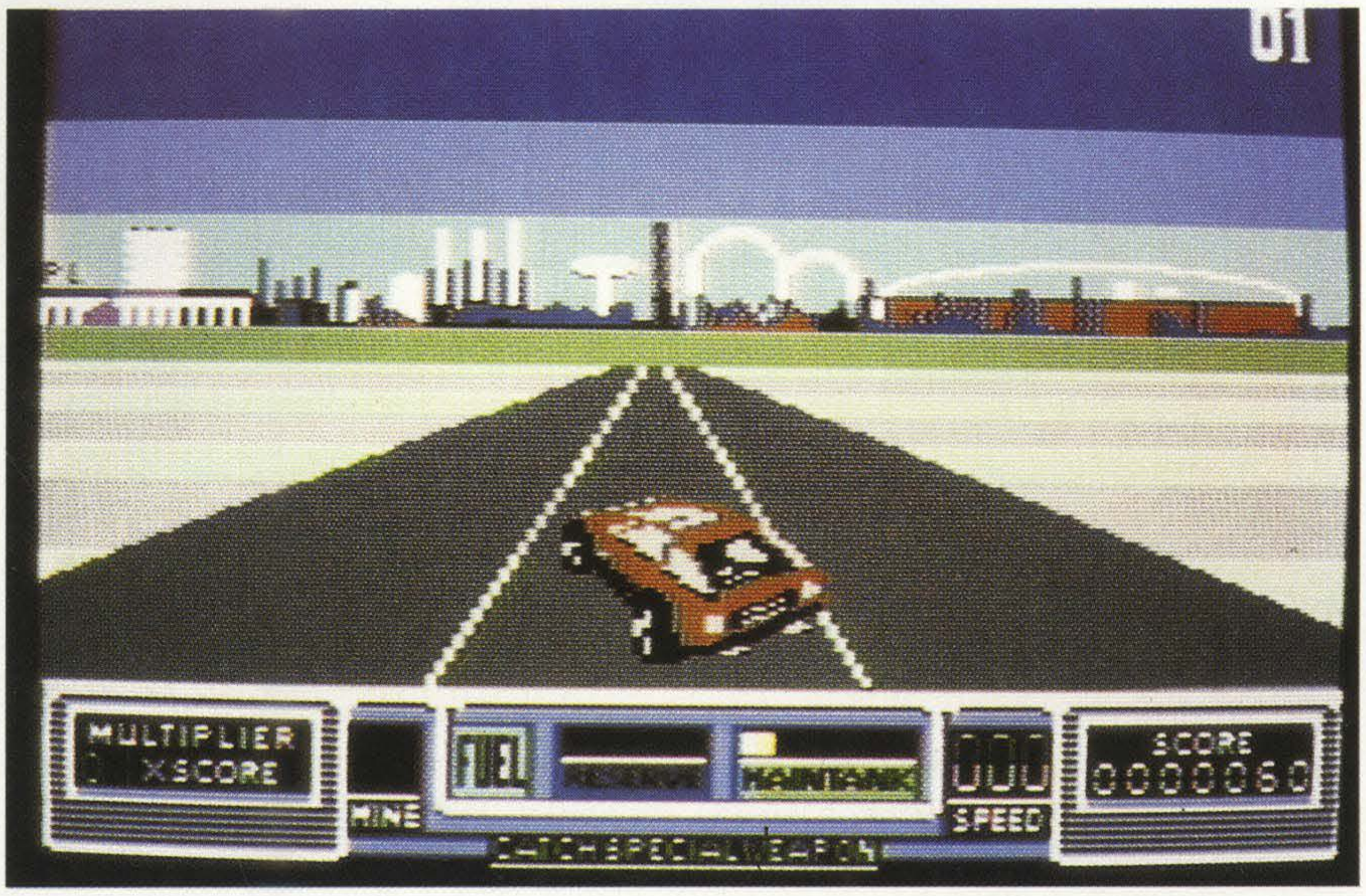
Il simbolo POW ci fornisce un'arma segreta che aumenta il nostro potenziale di fuoco.

Sfiniti da 1943, diventiamo dei lottatori con Street Fighter, in giro per il mondo a sfidare gli avversari di diverse nazioni quali: il Giappone, gli U.S.A., l'Inghilterra, la Cina e la Tailandia.

In ogni paese dobbiamo batterci contro due atleti, dove ogni incontro è articolato in tre riprese.

Dopo averli battuti tutti, partecipiamo ad una ripresa premio che consiste nell'effettuare un colpo di Karate su un a pila di mattoni.

Così detto sembra un gioco talmente facile che non vale la pena di provarlo: se la pensate così, caricatelo e smanettateci: non è tutto oro quello che luccica.



Il best-seller

CONCLUSIONI

L'aspetto grafico di tutti e cinque i best seller della arcade muscle brilla per originalità, perfezione e definizione.

La giocabilità è ugualmente di altissimo livello e si proprone come vero asso nella manica della compilation.

Il prezzo, non per ultimo, è davvero molto allettante e non fa che potenziare al massimo il sicuro successo di questo prodotto. Non si tratta proprio di Hit novità ma si sa: le compilation sono fatte proprio così!



I valori sono globali

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8

VOYAGER

OCEAN

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER



La flotta d'attacco dei Roxiz, i soliti alieni assetati di sangue e desiderosi di metter gli artigli sul nostro pianeta, sta rifornendosi di carburante e di energia sulle dieci lune di Saturno.

Un pilota psicopatico, senza prospettive per il futuro e per questo particolarmente sfegatato ed adatto a incarichi pericolosi, è stato incaricato di atterrare su tutti i dieci satelliti e affrontare il terribile avversario.

Con una serie di incursioni e di rapidissimi "hit & run" Luke Snayles (questo il nome dello "Snake Pliskeen di turno) dovrà cercare di fiaccare le avanguardie Roxiz e ripulire le lune.

Snayles è l'ultima speranza della Terra, è senza macchia e paura, ecc., ecc., proprio come succedeva migliaia di videogiochi fa!

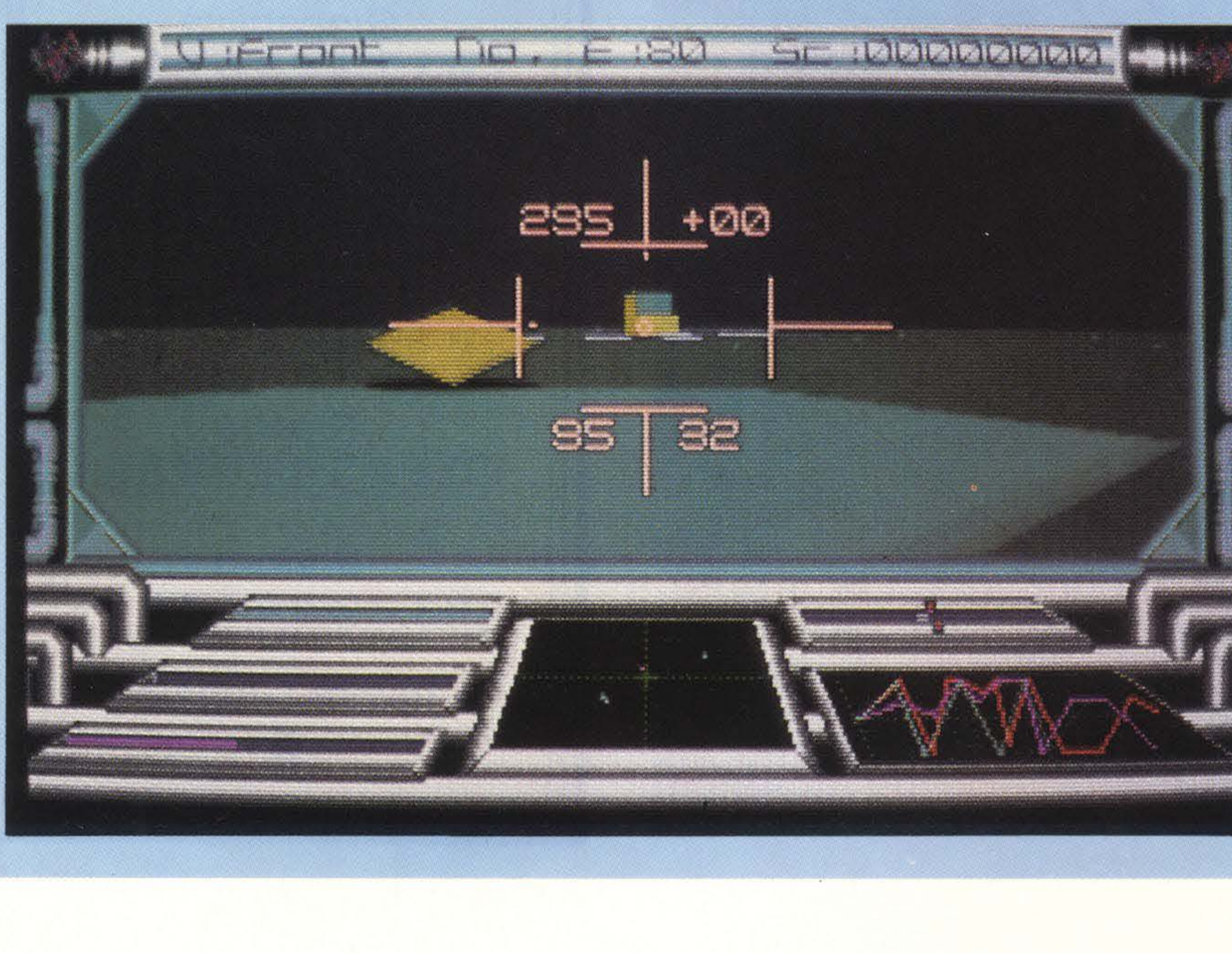
Il modulo da combattimento di Snayles viene depositato su Janus, la prima delle dieci lune.

Su questa, come sulle rimanenti, egli dovrà incontrare e distruggere ben 80 veicoli da guerra alieni e teletrasportarsi, attraverso una piattaforma warp, nel teatro di battaglia successivo. Mimas, Enceladus, Tehtys, Dione, Rhea, Titan, Hyperion, Lapetus e Phoebe nascondono difficoltà sempre più preoccupanti anche per gli smanettoni più indefessi.

All'inizio del gioco il nostro mezzo è dotato di normali laser da guerra, radar e computer-link da satellite, ma come al solito, durante la missione si potrà avvalere di nuovi strumenti di offesa e difesa. Su una delle dieci lune, ad esempio, dovremo localizzare uno speciale hangar dove potremo trasformare il nostro carro nel consueto caccia "skimmer", particolarmente utile per procedere nel gioco. Inoltre appaiono diversi oggetti bonus che possono rifornirci di energia, potenziare gli scudi deflettori e... riservarci qualche inaspettata sorpresa!

Durante la battaglia è inoltre possibile depositare fino a quattro telecamere di controllo sulla superficie della luna; queste attrezzature oltre a fornirci la visione di controllo di alcune zone lontane, possono esplodere alcuni colpi di laser contro eventuali nemici presenti nella zona. Analogamente, per deviare e distrarre eventuali inseguitori, si rilascerà un drone automatico che agirà per un certo tempo.

Giunti alla piattaforma di teletrasporto dovremo percorrere un angusto e tortuoso tunnel che ci porterà proprio al centro del warp di trasferimento; urtare le pareti del condotto comporta, purtroppo, una certa perdita di energia.



Il computer di bordo ci fornisce tutti i dati conosciuti relativi ai veicoli nemici che ci aspettano sulle lune.

Da questi dossier "top Secret" potremo individuare gli avversari più coriacei e combattivi.

Si gioca con il joystick, con il mouse o con la tastiera. Abbiamo varie combinazioni di movimento e di attacco che vanno memorizzate attentamente onde evitare di perire sotto il fuoco nemico dopo solo qualche secondo di gioco.

Gli indicatori di gioco, richiamabili anche tramite tastiera, sono molti e particolarmente definiti per offrire una completissima visione dell'intero combattimento.

A questo punto molti di voi, soprattutto i più esperti nel campo dei videogame, avranno senz'altro pensato, almeno per un attimo, a giochi come Battle Zone, Stellar 7, Tau Ceti, Phantasm, ecc.,ecc.

Ebbene sì cari signori, mi spiace deludervi ma si tratta proprio di un'ennesimo clone di questo filone di programmi.

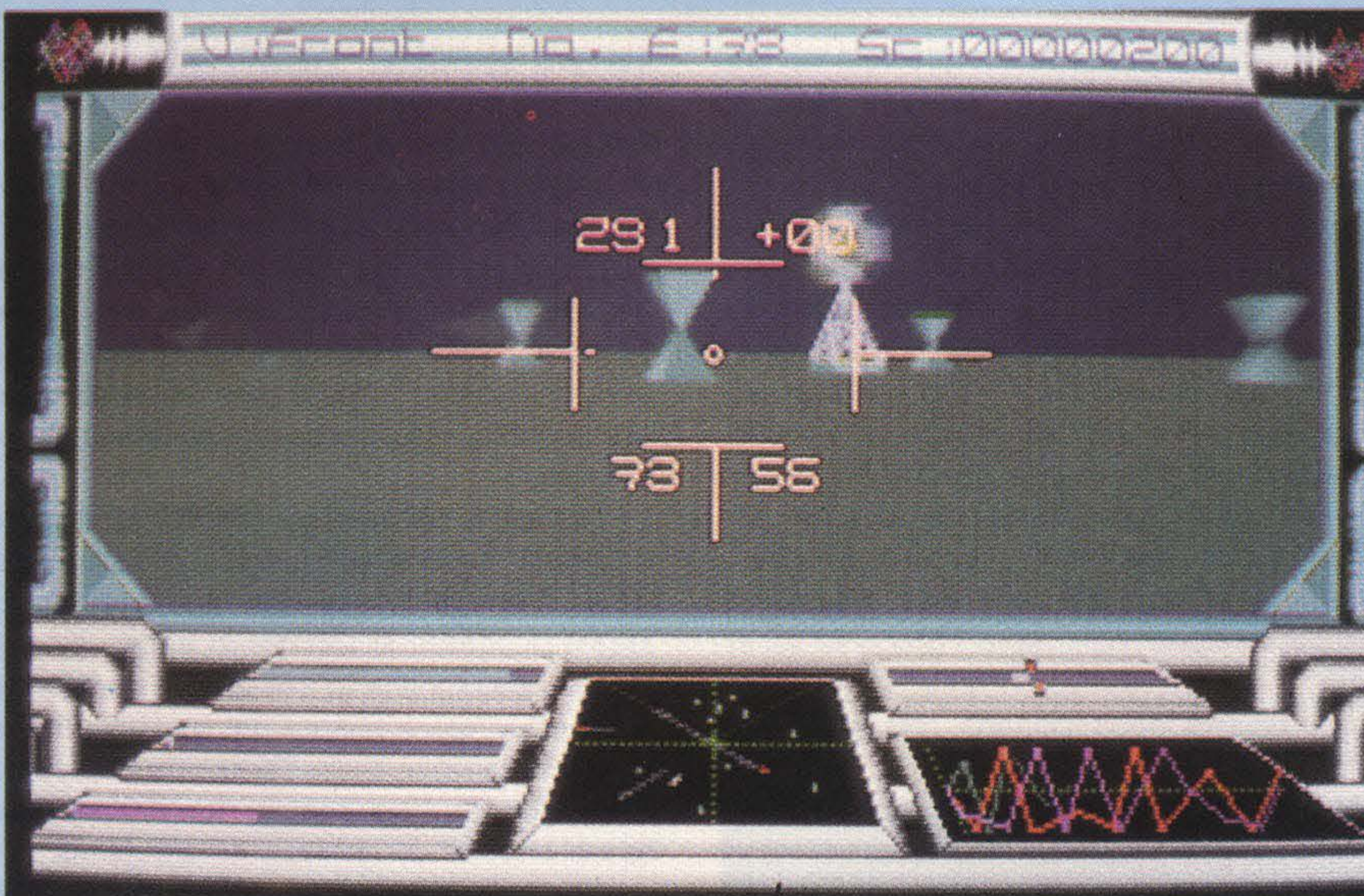
Alla Ocean ci sono voluti ben 12 mesi di lavoro per realizzarlo, per creare un completissimo universo tridimensionale ed una giocabilità superlativa, ma non si può certo parlare di originalità.

Molte riviste straniere, così pure come la massiccia campagna pubblicitaria che lo ha preceduto, hanno definito Voyager un gioco stupefacente, entusiasmante e particolarmente stimolante.

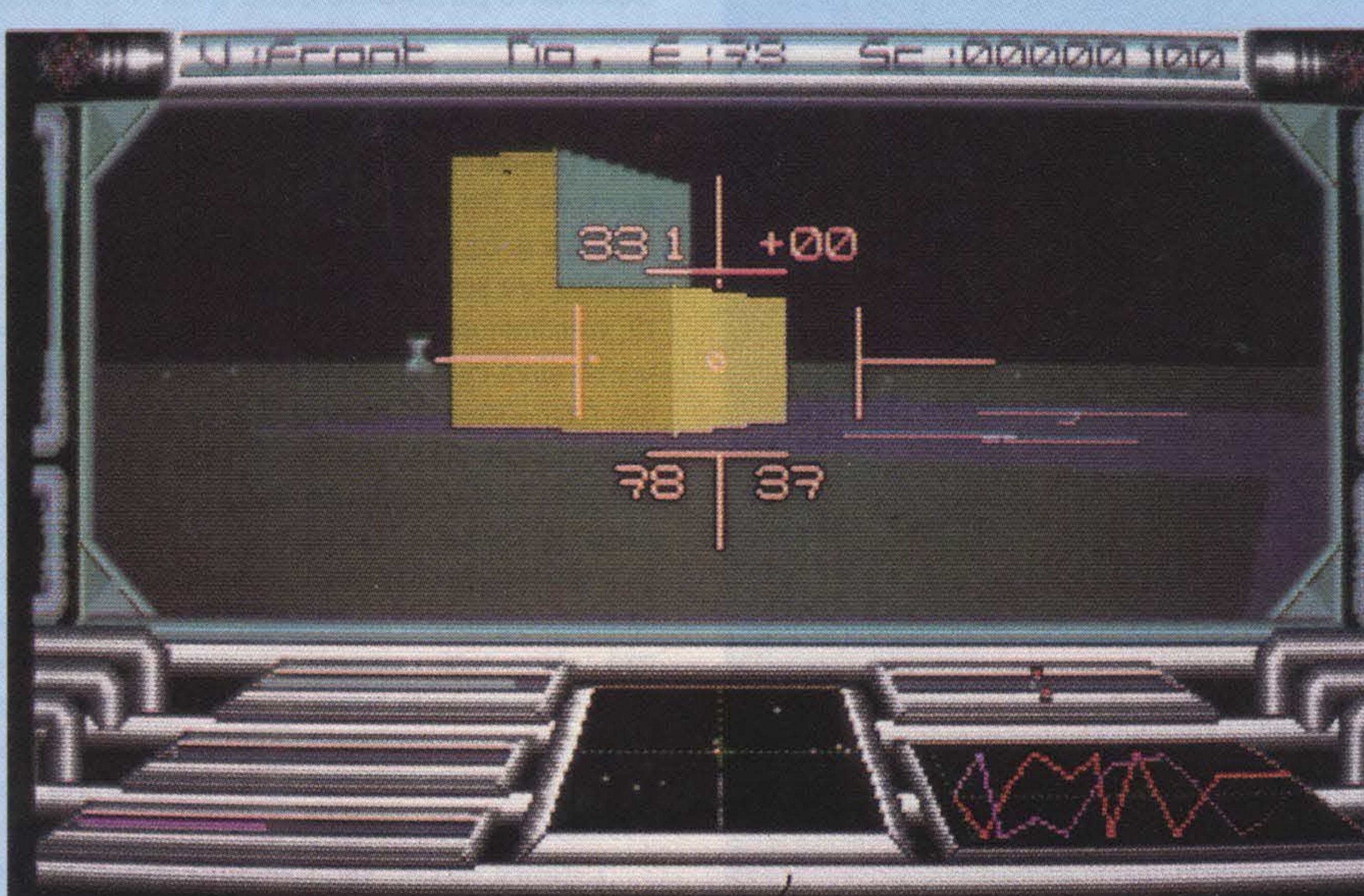
Se si tiene presente che fra le mani non si ha proprio nulla di nuovo ci si può associare, almeno in parte, a questo coro di vere ovazioni di gaudio e tripudio.

Sinceramente Voyager non ci entusiasma più di tanto, lasciando per un attimo da parte l'eccellente impostazione grafica tridimensionale solida.

Gli effetti sonori sono scarsi ma adatti alla situazione.







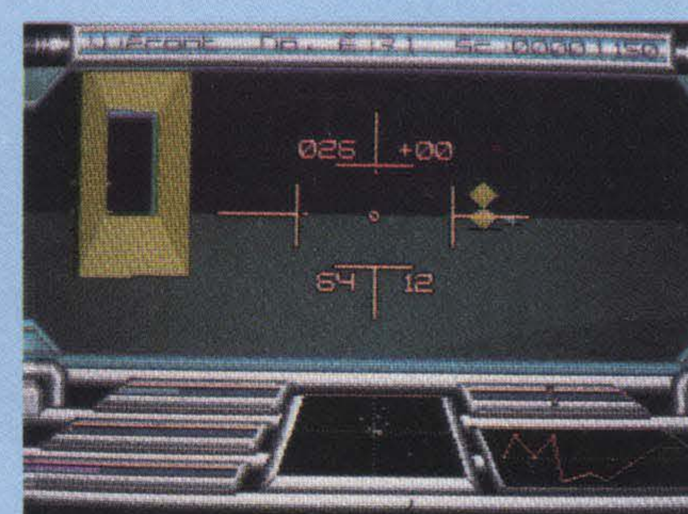
CONCLUSIONI

Se volete giocare ciò che potrebbe essere definito, all'inglese, "The Ultimate Clone", Voyager potrà senza dubbio soddisfarvi. Azione, ottima giocabilità, animazioni fluide, omogenee e altamente spettacolari, e una carica di interesse abbastanza duratura sono le caratteristiche vincenti di questo gioco.

C'è anche da considerare il fatto che tutti i possessori di un 16 Bit, che non hanno mai giocato su un CBM64 con i games sopracitati, troveranno in Voyager uno stimolante e divertentissimo shoot'em up.

Per la "vecchia guardia" le cose stanno un po' diversamente, ma una riverniciata con look aggressivi e sfavillanti ed un ottima interazione rendono quanto mai gradito uno specialissimo revival.

Il costo non è eccessivo.



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

7,4

WANDERER 3D

ELITE

CBM64/128 . SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - AMIGA DISCO
PREZZO: LIT. 18.000 - LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Molti giochi per Amiga posseggono e sfruttano la stereofonicità audio; solo un gioco per questo computer possiede tuttavia anche la stereofonicità video! Questo slogan è ben messo in evidenza sulla confezione di Wanderer 3D prodotto dalla rinomata Elite. Il gioco gira su molti altri computer, compresi gli 8 bit, ma molto stranamente non offre la simpatica tridimensionalità grafica che lo contraddistingue solo sul "povero" Commodore 64. Evidenti saranno quindi le differenze tra entrambe le versioni che ci accingiamo a presentarvi.

Lo scopo del gioco è relativamente semplice; il "Vagabondo" spaziale della nostra storia deve combattere, da solo (e ti pareva?!), contro un'armata spaziale aliena, riverniciata di nuovo per l'occasione con grafica veramente tridimensionale. Intendo dire che nella confezione di tutte le versioni (meno quella del CBM64) si trova un vero paio di occhialetti tri-di (come quelli che vi danno al cinema dei Luna-Park) che servono per "toccare" con mano il gioco su schermo!

Il perchè della solitaria missione ci fa davvero sorridere; l'ultimo gatto terrestre (nel 2000 e qualcosa i felini sono purtroppo in via di estinzione) è stato rapito da un bieco tiranno spaziale(di nome Vadd) che lo ha nascosto nella sua impenetrabile fortezza chiamata Sfinge. Più rari del diamante, più bramati dell'oro e più ricercati dello stesso cibo, i gatti sono diventati, nessuno sa perchè, l'unica forma di preziosissima valuta che può aprire ogni porta dell'universo conosciuto.

Abbiamo soltanto un indizio: due carte da gioco lasciate sul cuscino di velluto del gatto, il marchio della ARK, spietata accozzaglia di sgherri al servizio di Vadd.

La galassia che ci troviamo a percorrere in su ed in giù è abitata dal genere umano e da una terribile confederazione planetaria extraterrestre, i cui accoliti non brillano certo per onestà, correttezza ed altruismo.

Sport nazionale in voga fra tutte le razze che popolano Wanderer è una sorta di poker continuo interplanetario. Nel gioco dobbiamo distribuire le carte, affinchè i partecipanti possano migliorare le loro mani, oltre che a cercare il micione suddetto.

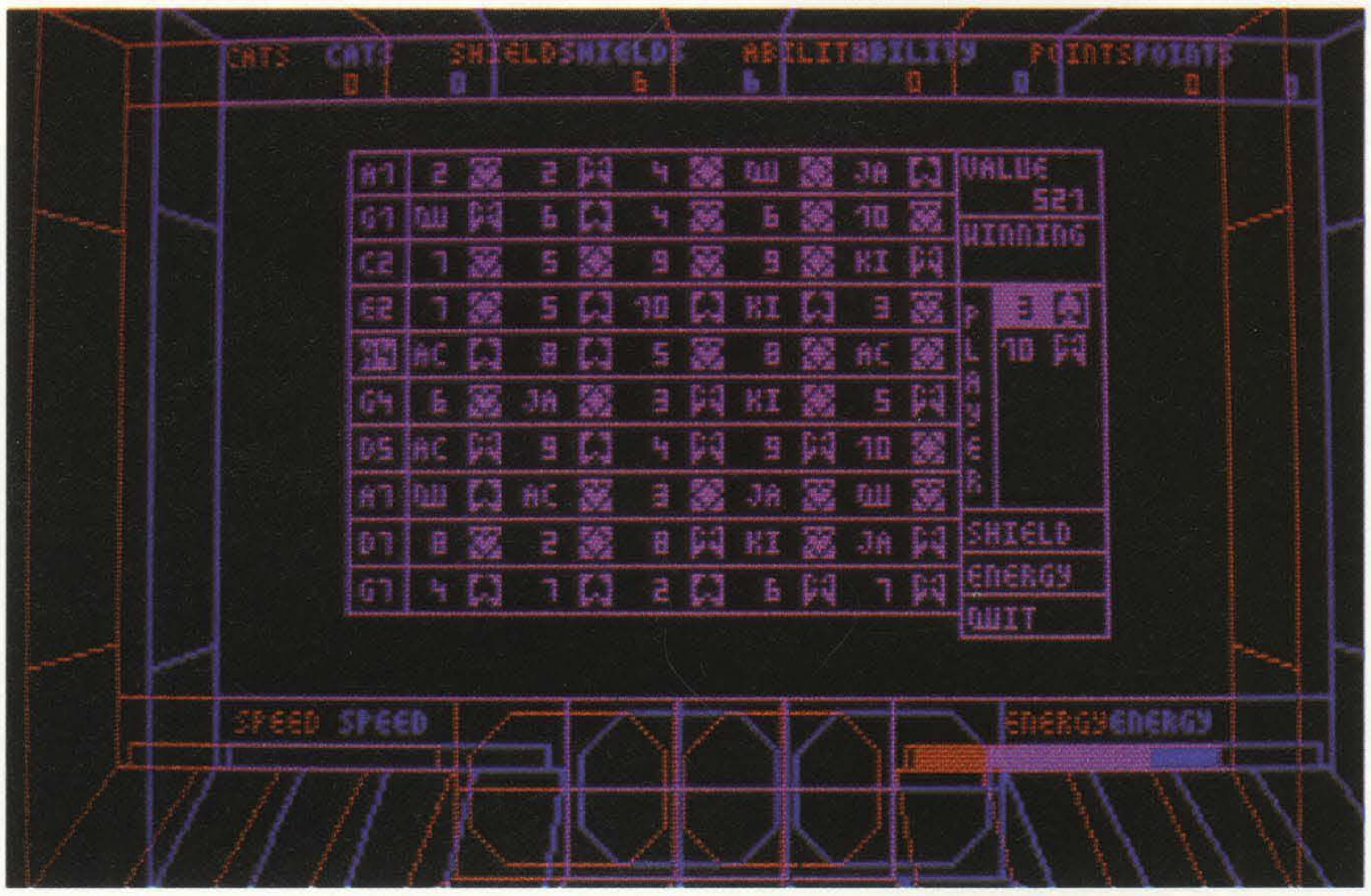
A complicare ulteriormente la faccenda c'è da dire che le carte jolly (mai usato un jolly a poker, e voi?!) sono state nascoste in alcuni buchi neri sparsi per la galassia: quanti riusciranno ad uscirne?!

Pare che su altri pianeti i gatti abbondino e perciò, onde poter essere ammessi all'interno della Sfinge e recuperare il preziosissimo "genitore", dobbiamo arricchirci con questa insolita moneta, entrando nelle simpatie di Vadd.

Ok, lo so che una trama così strampalata non la si è mai vista ma vi consiglio di prenderla così, senza troppi problemi.

Ora, la Sfinge è ubicata al centro della galassia che ci appare nella mappa spaziale del gioco: per arrivarci e affrontare Vadd dobbiamo possedere 8000 gatti o un poker reale (cinque assi o cinque jolly). Per ottenere i primi viaggeremo da pianeta a pianeta, tenendo due o più carte che possono essere offerte in cambio di altre in mano agli avversari. I pianeti sono liberi di accettare e rifiutare le carte, ma se accettano pagheranno il valore supplementare della mano in soldi, pardon, gatti. Per il poker reale la cosa è un tantino più complicata; l'accesso ai buchi neri (dove si celano i jolly) è consentito solo ai piloti particolarmente abili che hanno già potuto dar prova della loro bravura. All'inizio del game la nostra esperienza ammonta a zero punti ma sarà possibile aumentarla distruggendo i vari nemici che incontreremo. Non tutti i vascelli spaziali però sono necessariamente ostili, perciò sarà il caso di verificarne attentamente le intenzioni e di vedere se questi non siano magari mine camuffate o...,sorpresa!!!

L'intera storia viene vissuta, scontro con Vadd escluso, a bordo della nostra potente navetta interplanetaria. Utilizziamo il joystick



Gustatevela con gli occhiali 3D!



Il 64 poverino, di 3D ne ha un pò' pochino...

per gestirne gli spostamenti, un radar per vedere ciò che ci circonda, e cinque diversi indicatori: velocità, energia, quantità di gatti, potenza degli scudi e grado di esperienza come piloti.

Se esauriamo la potenza degli scudi, ma ci resta almeno un tantino di energia e un grado di esperienza dall'1 in su, verremo trasportati nel cosiddetto Limbo, unica ed ultima chance per restare in gioco. Qui ci troveremo in una specie di frenetico tiro a segno spaziale in cui, per ottenere l'energia e l'esperienza che ci serve, dovremo distruggere tutto ciò che incontriamo.

Interessante è l'opzione che ci permette di salvare una partita in corso per riprenderla successivamente.

Da quello che potrebbe essere erroneamente considerato un ennesimo, anche se insolito, shott'em up spaziale siamo arrivati ad una incredibile epopea galattica che colpisce terribilmente ogni tipo di videogamer.

L'aspetto grafico è semplice, semplice, ma piace decisamente anche dopo pochissime partite. Certo, ci sarebbe voluto un po' più di colore ma poi la tridimensionalità sarebbe andata a farsi friggere!

Sonoro simpatico ma già sentito e sfruttato.

VERSIONE CBM64/128

Perchè l'Elite non abbia reso la tridimensionalità grafica anche in questa versione di Wanderer è un grossissimo mistero. C'è su quella degli altri 8 Bit, quindi perchè penalizzare i possessori del piccolo di casa Commodore?!

Questa è una grave pecca che non fa altro che rendere terribilmente obsoleta ed ingiustificata la grafica vettoriale trasparente su cui gira tutto il gioco. Il costo diventa spropositato per acquistare un ennesimo e superato emulo dei vari Stellar 7, Tau Ceti, e via dicendo.

La giocabilità è discreta ma non soddisfa più di tanto. Il sonoro è allucinante!

VERSIONE AMIGA

Qualcosa di tridimensionale, a questi livelli, si era già visto in una copia piratata di Break 3D, mai importato nel nostro paese.

Con gli occhialini addosso sembriamo scemi ma...rischiamo di diventarlo tuffandoci in un esperienza grafica innovativa, terribilmente eccitante e davvero spettacolare!

Il movimenti e le animazioni, a partire dalla schermata di presentazione a 3D, vivono di vita propria all'interno del game.

Una giocabilità eccellente e, non dimentichiamolo, un trama particolarmente stimolante fanno di Wanderer 3D un obbligo irrinunciabile per tutti gli utenti Amiga.

Simpatico il sonoro, anche sè lo abbiamo già sentito.

CONCLUSIONI

Una trovata grafica davvero insolita, una trama da incubo (alla Weird Dreams della Telecom Soft) e un ottima giocabilità rendono Wanderer 3D un ottimo prodotto. In fondo non è nulla di speciale, ma gran parte della carica di originalità la si deve alla vera tridimensionalità inserita per la prima volta in un videogioco.

Particolarmente gradite sono le istruzioni in italiano e, non per ultimo, un prezzo abbastanza competitivo.

Provatelo, ne vale la pena!

CBM 64/128

Giocabilità
0123456789

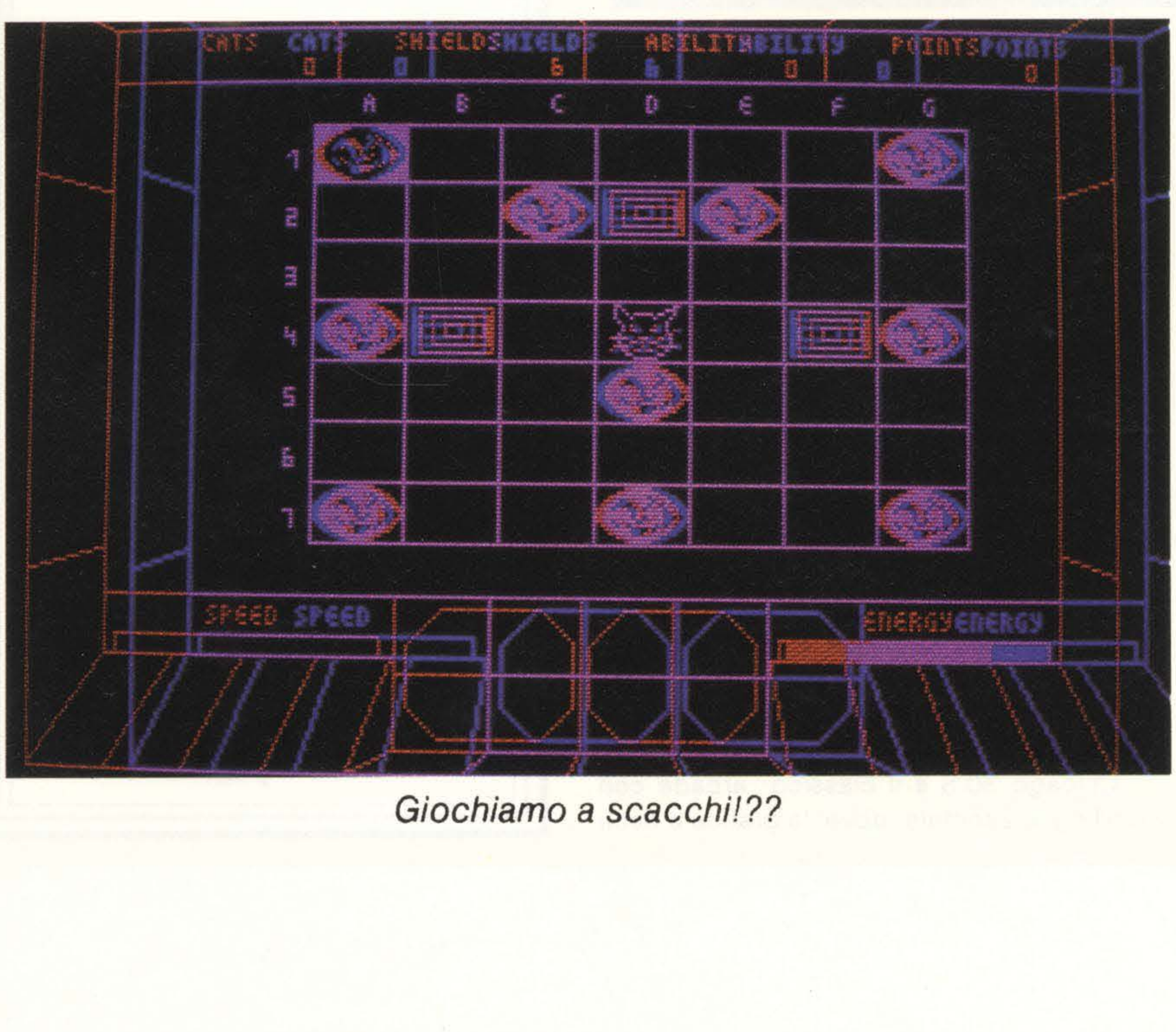
Interesse
0123456789

Manualistica
0123456789

Grafica
0123456789

Sonoro
0123456789

Valore Globale
6



Giochiamo a scacchi!??

AMIGA

Giocabilità
0123456789

Interesse
0123456789

Manualistica
0123456789

Grafica
0123456789

Sonoro
0123456789

Valore Globale
7,6

CHICAGO 30'S

U.S.GOLD

CBM64
DISCO
PREZZO LIT: 15.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo innumerevoli giochi ambientati in ere futuristiche, ecco dalla U.S.Gold un game che ci riporta agli inizi degli anni 30, quando le strade di Chicago erano gremite da gangster; pronti a uccidere chiunque potesse commettere anche il più banale errore. Era l'era del proibizionismo, l'alcool se lo potevano permettere gli scagnozzi dai vari Al Capone, o, chi aveva fegato a sufficienza per non farsi trovare con le mani nel sacco. In quest'epoca di bulli e pupe, noi impersonifichiamo la figura un killer spietato, il più cattivo che esista sulla faccia della terra. Ma no!! Scherzavo!!! Ci mettiamo nei panni di Elliot (non il drago di Disney) un detective solitario che si imbarca nella crociata contro i fuorilegge e i vari contrabbandieri, che hanno reso Chicago il paradiso della malavita.

Non passa giorno che non si verifichino sparatorie per le strade, tra bande rivali, o che qualche poveretto non ci lasci le penne sotto il fuoco dei killer più spietati. Il problema peggiore, però, è l'interminabile traffico di alcool proibito dal governo, un affare che arricchisce sempre più i capi delle varie bande. In mezzo a questo "lerciume" c'è anche chi ha le mani pulite ed è convinto che è possibile far rispettare la legge anche nelle peggiori città come Chicago: si tratta appunto; del detective Elliot, personaggio molto popolare in questa città di topi, inverosimilmente temuto e rispettato anche dalla mala. Chiaramente dovremo indebolire queste bande, e porre fine ai commerci illegali.

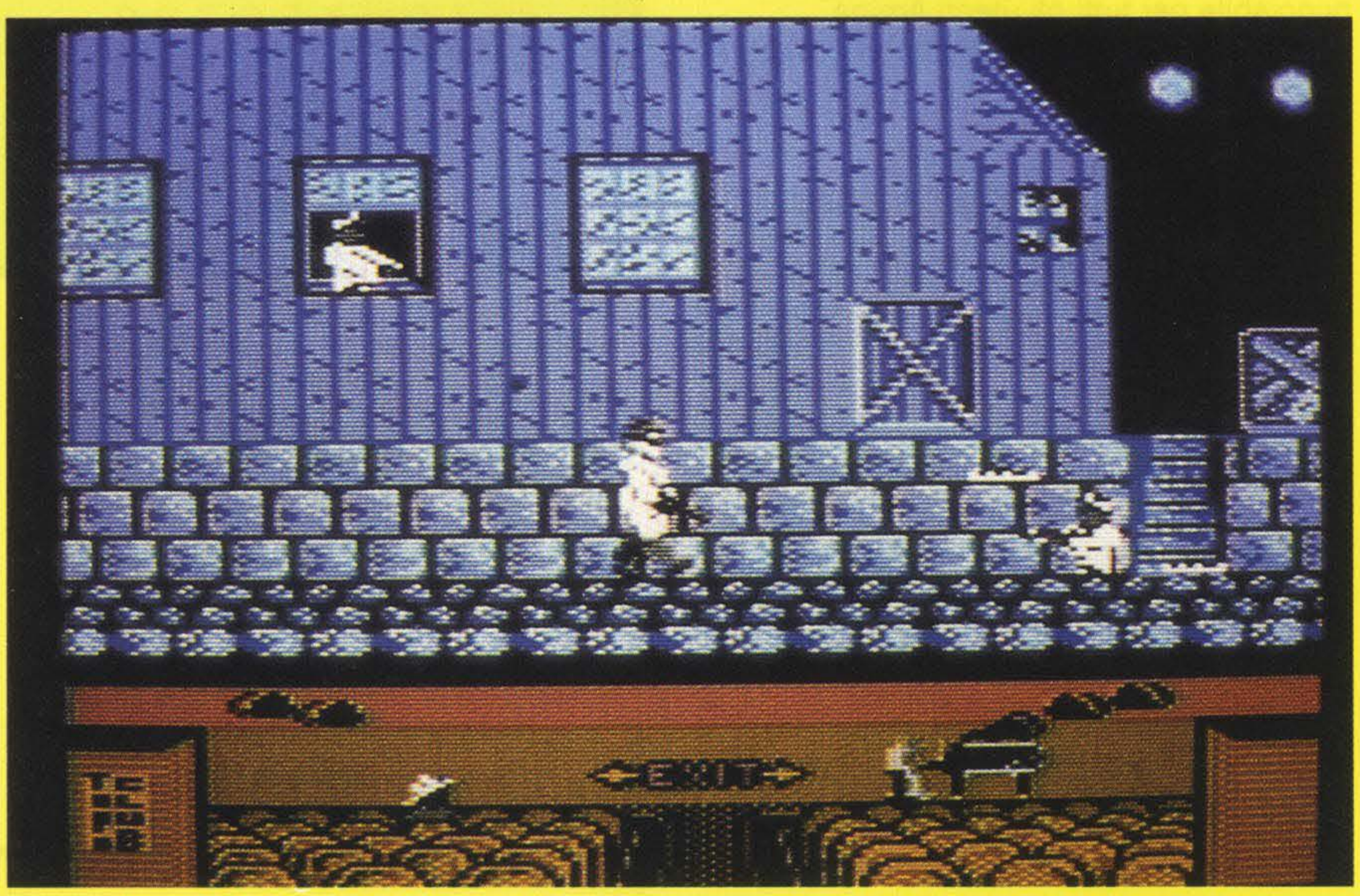
Caricato il programma la prima impressione che abbiamo, è quella di assistere ad un film muto:ci sono quattro spettatori visti alle spalle, che simboleggiano le nostre vite, quindi, per ogni vita persa uno degli spettatori sparisce della scena. A destra dello schermo si vede il classico pianista, che come in ogni film muto che si rispetti, suona la musichetta di sottofondo.

Il gioco inizia con il conto alla rovescia che si vede nei vecchi film, quindi il nostro caro Elliot è pronto per lo scontro fra gangster. Per poter terminare il gioco dobbiamo avere cento occhi, i vari gangster al servizio di Al Capone infatti sono pronti a sparaci addosso alla prima occasione. A combattere contro la mala siamo soli.perchè questa è un'operazione riservatissima della Polizia di Chicago e chiaramente la segretezza è la chiave del successo. La nostra dotazione prevede un mitra, un tascapane zeppo di bombe e una potente Chevrolet personalizzata. Partiamo dal porto, dove una valanga di nemici ci aspetta al varco; sbucano da tutti gli angoli persino dalle fogne, dalle finestre, sui tetti e dietro le casse;non sparano solo con il mitra ma buttano anche bombe a mano che esplodono dopo pochi secondi: insomma,non dobbiamo distrarci nemmeno per un attimo. Per riuscire nella nostra missione dobbiamo agire in fretta, correre veloci e gettarci terra sparando senza tregua. Dopo aver ripulito il porto,ci troviamo, nel secondo schermo sul nostro potente bolide; se riusciamo a colpire inemici sporgendoci dal finestrino, resteremo più a lungo sull' auto altrimenti ci scomparià sotto agli occhi. Quando, negli schermi successivi troviamo i nemici sulle rispettive auto possiamo distruggerli collocando sul loro tragitto le bombe che abbiamo a disposizione. Con questo ho detto tutto quello che c'è da sapere, adesso mettiamo le pallottole al posto delle parole...o la nostra bocca verrà chiusa per sempre.

Chicago 30'S è il classico arcade con scrolling orizzontale, dove, la grafica è ricca di particolari;pensate che l'omino del pianoforte si muove per voltare le pagine dello spartito è c'e persino la scritta EXIT in mezzo alle poltrone del cinema.

Non per questo si può dire che la grafica sia ottima, al contrario pecca nei colori; troviamo la prevalenza in alcuni schermi del grigio e dell'azzurro, in altri del giallo e dell'arancione, mentre i gangster sono neri e bianchi e il nostro omino è bianco.

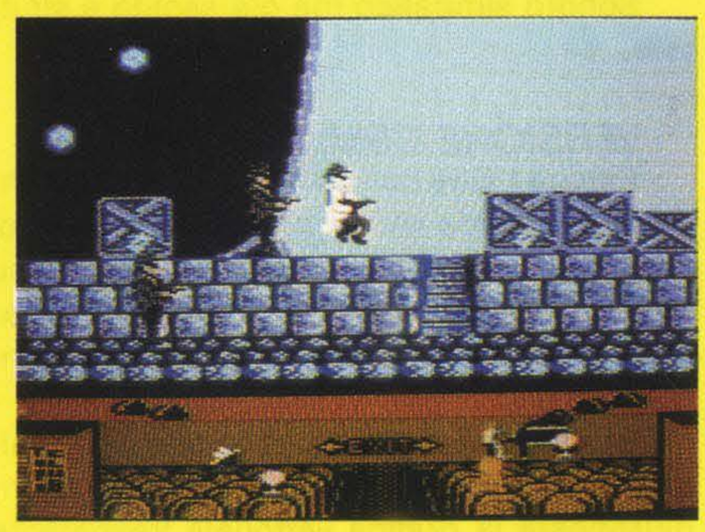
Il sonoro si sa, e la solita tiritera spacca orecchie così come il rumore dello sparo: non ha niente a che vedere con il roboante rumore del mitra.



CONCLUSIONI:

Questo gioco è un misto tra Capone della Actionware (sì, proprio quello che gira sugli Amiga) e un Green Beret della Imagine, che molti videogame fa furoreggiò sul CBM64. Per sole 15.000 lire ci si può portare a casa un simpatico shoot'em up che può piacere soprattutto ai più piccini.

Ad ogni modo la US GOLD poteva fare qualcosa di meglio.



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
5,6

VARDAN

FUTURE - ITALVIDEO

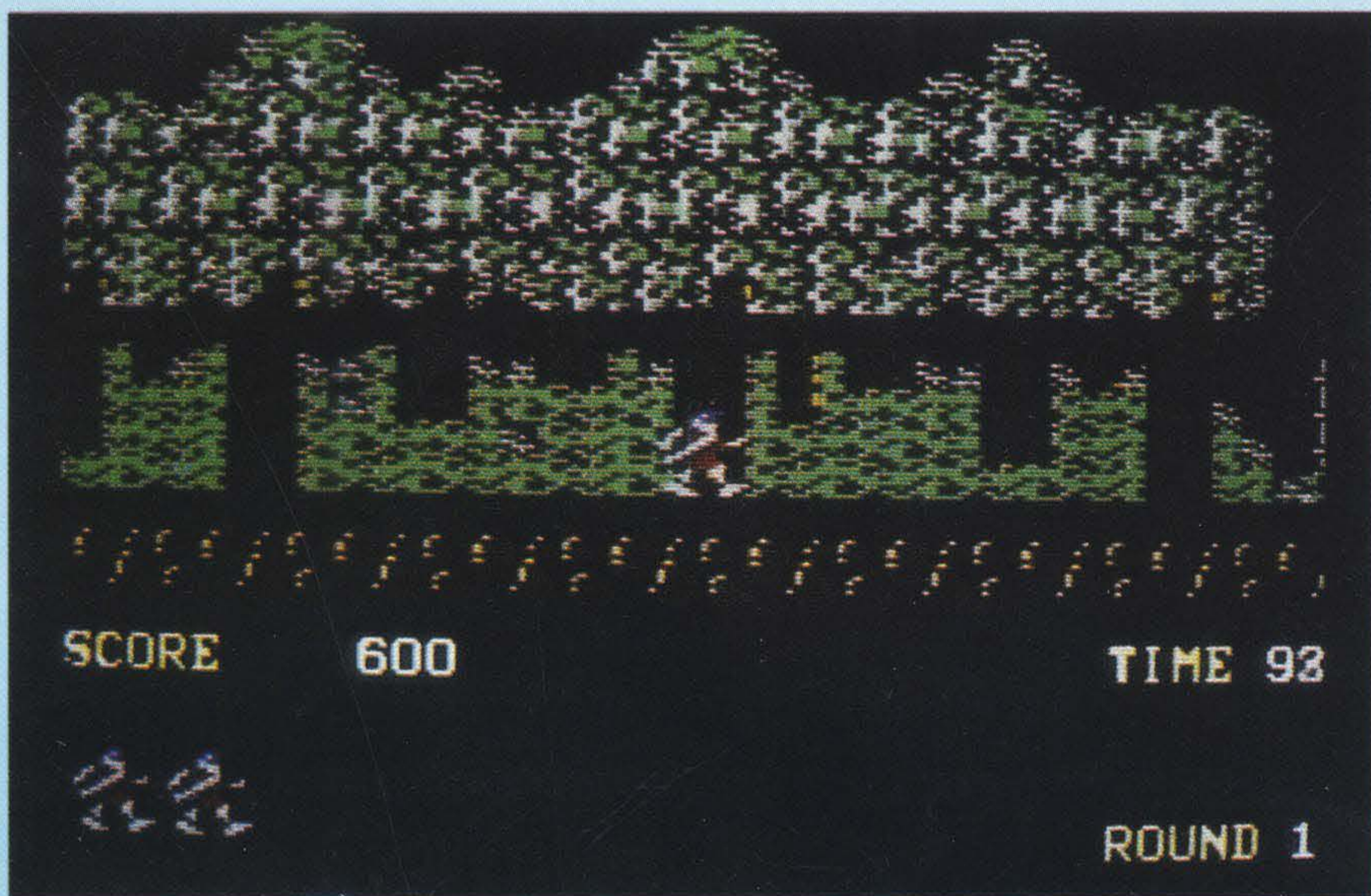
GAMES

CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 15.000
DISTRIBUTORE: ITALVIDEO

Vardan è il primo game di una lunga serie annunciata dalla Italvideo di Bologna. Si tratta di un gioco tutto italiano, scritto e realizzato da designer nostrani raggruppati sotto l'etichetta Future, prodotta appunto dalla suddetta software house.







Vardan prosegue il filone portato alla ribalta da archetipi come Ghost'n'Goblins e Pitfall, e continuato, negli ultimi tempi, da Beyond The Ice Palace, Rastan e Soldier Of Fortune. Si tratta, l'avrete ormai capito, del più classico arcade/adventure in cui i riflessi e l'abilità come la tattica e un attento lavoro di mappaggio.

Ci troviamo in pieno medioevo in una cittadina anglosassone dimenticata nelle brume del tempo: Leadarn. Come spesso accade, sia nella realtà, sia nei videogame, l'intera popolazione è soggiogata ai malvagi voleri di un terribile tiranno, tale Holdarx. Molti prodi ed impavidi paladini hanno cercato di penetrare nel maniero del tenebroso signore e porre fine al suo regime di terrore e sangue; purtroppo sono morti tutti ed ora la gente di Leadarn punta il dito verso voi, ultimi coraggiosi guerrieri in grado di intraprendere la rischiosissima missione.

Attraverso cinque indiavolati e lunghissimi livelli di gioco dovrete quindi riuscire dove hanno fallito i vostri predecessori, riportando la pace e la prosperità.

Vi dico subito che Vardan non è assolutamente originale; la trama, così pure come il tipo di gioco, si sono ormai visti e stravisti nel mondo dei videogame. Tuttavia per molti può costituire un fantastico divertimento ed un ulteriore stimolo per affinare la propria dimestichezza con il joystick e...con gli High Score astronomici da far pubblicare a qualche rivista specializzata (non vi diciamo quale, siamo onesti!!!). L'azione è frenetica, velocissima e decisamente mozzafiato: un solo passo falso e...Zac! siete morti!! Tre vite a disposizione non sono poi un gran che per portare a termine Vardan. Cumuli pietrosi, ponti, sotterranei, specchi d'acqua e i classici mostri ammazzatutto di fine livello sono gli ostacoli principali del game. Proprio come avveniva in Ghost'n'Goblins infatti abbiamo la presenza di una flora/fauna dichiaratamente ostile e di alcuni guardiani quasi indistruttibili che rendono ancor più avvincente la scalata al livello di gioco successivo. Tre quarti di schermo sono occupati dal game mentre i rimanenti pixel ospitano i semplici e chiarissimi indicatori di gioco che ci informano sul numero di vite, sul livello in cui ci si trova, sul punteggio e sul tempo rimasto per completare ogni quadro.

L'aspetto grafico è di lodevole fattura anche se di poco si discosta dai recenti Soldier Of Fortune e Dynamic Duo. I movimenti sono simpatici ma un tantino troppo veloci mentre le animazioni degli sprite mancano di dettagli particolareggiati.

L'accompagnamento sonoro di Vardan è quello classico dei giochi di questo genere. Ottima comunque la gestione joystick, precisa e rapidissima.

CONCLUSIONI

Come dicevo poc'anzi non si può certo gridare al miracolo per originalità del soggetto, ma tuttavia si può apprezzare notevolmente un tipo di gioco sempreverde, in grado di regalare molte ore di divertimento.

Se poi si considera che Vardan è un game tutto italiano, offerto ad un prezzo concorrenziale, vale davvero la pena di provare questa stimolante esperienza.

Come prima "fatica" della Future le cose sembrano promettere davvero bene.

A questo proposito è doveroso e interessante ricordare che tutti i designer italiani che abbiano scritto un videogioco possono mettersi in contatto con la Italvideo per poter pubblicare e commercializzare le loro opere in Italia e anche all'estero.
Ecco l'indirizzo esatto: ITALVIDEO s.r.l. - Via A. Moro 16/a, 40055 Castenaso (Bologna). Tel.: 051/784010

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,6

DENARIS

RAINBOW ARTS

CBM64/128-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64 (NASTRO)
PREZZO LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER



La Rainbow Arts, con questo Denaris, prosegue il tortuoso e talvolta mal riuscito filone degli arcade. Anche se molti di voi avranno pensato che la fatidica enciclopedia dei videogame risulta satura di programmi di questo tipo, le software house proprio per la continua richiesta di novità, continuano a produrli, senza preoccuparsi nemmeno di creare, perlomeno, qualcosa di nuovo.

Partendo proprio dal presupposto appena descritto, l'unica differenza peculiare che esiste tra un gioco ed un altro potrà essere solo la trama. In Denaris, si parte da un luogo comune largamente usato anche dai nostri più accaniti filosofi, che vedono la distruzione dell'Uomo proprio causata dalle sofi-



sticatissime macchine o computer se preferite che si impadroniscono del potere. Denaris è l'ipotetico pianeta ove viene imperniata la vicenda e i Denariani sono gli esseri a cui viene sottoposta l'arduo compito di distruggere le tiranniche macchine. il primo tentativo dei denariani fu veramente disastroso, lo scoppio di un missile balistico, anzichè distruggere le macchine, dalle ceneri dei fuochi nucleari, emersero delle altre macchine ancora più potenti. L'unica speranza di poter riacquistare il potere perduto rimaneva nelle mani dei denariani e dei loro riflessi che, alla guida di un aliante spaziale, l'Eagle Fighter, debbono cimentarsi contro il male e sconfiggerlo. Indovinate un po' chi avrà l'onore di cimentarsi nell'epica battaglia??? Suvvia non lo immaginate??!! Ma siamo noi (fatidica scoperta dell'acqua calda!!) che con la manetta più famosa del secolo, il joystick, saremo partecipi dell'odissea del nuovo Ulisse fantascientifico. Addentrandoci nella lettura delle istruzioni, tantissimi dati ci vengono forniti per dare al game una più grande importanza alle armi e ai cosiddetti "simboli premi" che altri non sono che le solite armi che, con il perdurare del gioco e con la distruzione in serie delle folate dei nemici, ci ricompensano della fatica (ehhm! che novità!).

La grafica è di ottima fattura, ben strutturata e ben animata. Il CBM 64 non si smentisce mai, più invecchia e meglio si riesce a programmare. Buona la giocabilità in tutte le fasi che siamo riusciti a vedere. Il sonoro non è classico degli arcade, il motivetto di presentazione è molto carino e sembra quasi stereofonico. Molto apprezzabile la traduzione dell'istruzioni in italiano, perlomeno si ha la possibilità di poter leggere (anche se non sussiste un grande bisogno!) anche nella nostra lingua.

CONCLUSIONI:

Denaris può essere sicuramente catalogato sotto la lettera R che stà per replicante, di game di questo tipo ne esistono una marea! Tante per citarne qualcuno, Salamander, Menace, R-Type, ecc. ecc.

Denaris è da consigliare a chi mangia pane e joystick tutti i giorni e che non è mai contento di vedere astronavi e mostriciattoli vaganti. Nonostante ciò è un buon programma facile e propriamente "spensierato" come effettivamente vuole la filosofia "arcade".

Ultima considerazione utile per i lettori è che di "Denaris", questo game ne vuole veramente pochi (15.000 lire).

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,8

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZI
PESCARA - **COSMOS 3000** Via Mazzini 38

CALABRIA
REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA
CASERTA - **ENTRY POINT** Via Colombo 31
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** Via Marconi 28/C
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
FORLI' - **COMPUTER VIDEO CENTER** Via Campo di Marte 122
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PARMA - **ZETA INFORMATICA** Via E. Lepido 6
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
RIMINI (FO) - **EMPORIO BRIGLIADORI** Via Gambalunga 52
SAN LAZZARO (BO) - **ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO
LATINA - **KEY BIT ELETTRONICA** Via Cialdini 8/10
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **CHOPIN** Via Chopin 27
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **DISCOTECA FRATTINA** Via Frattina 50
ROMA - **ELETTRONICA KAPPA** Via Delle Provincie 19
ROMA - **L'ARCOBALENO** Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **RITI FRANCO** Via Delle Palme 52
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - **VERUBBI MARIA PIA** - Via Casal de Pasti 113
VITERBO - **CARTOLERIA BUFFETTI** Via Marconi 65

LIGURIA
GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - **CEIN** Via Merano 3/R

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BERGAMO - **VIDEO IMMAGINE** Via Carducci(Int. Città Mercato)
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
BUSTO A. (VA) - **MASTER PIX** Via S. Michele
CERNUSCO SUL N. (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - **GBC EL.COM** Via Libero Comune 15
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MI. (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - **INFOCAM** V. Provinciale 3
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** V. Castellini 27
MILANO - **B.C.S.** Via Montegani 11
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) -**TECNOCENTRO** Via Baracca 2
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

PIEMONTE
ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 126
TORINO - **MARCHISIO** Via Pollenzo 6
TORINO - **MICRONTEL** C.so G. Cesare 56/BIS
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** Via Carlo Alberto 31
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA
BARI - **ARTEL** Via Fanelli 206/26
BARI - **COMPUTER SERVICE** Via Davanzati 31
BARI - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** V.le Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRON.** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA
CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12
SASSARI - **BAJARDO CARTOLERIA** Viale Italia n. 16

SICILIA
CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
CATANIA - **C.D.M.P.** Via Amantea 4
CATANIA - **FOTOTTICA RANDAZZO** Largo Dei Vespri 21
MESSINA - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via Gibellina 32
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** Viale Delle Alpi 50/F
PALERMO - **IL NANO VERDE** Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via Ruggero Settimo 55
PALERMO - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via G.B. Lulli 18
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - **C.P.U.** Via Ulivelli 39/R
FIRENZE -**ELETTRONICA CENTOSTELLE** V. Centostelle 5 A/B
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
PISA - **TONY HIFI** Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) - **KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313
ROVERETO (TN) - **LA DISCOTECA SAVOIA** Via Tortarotti 48

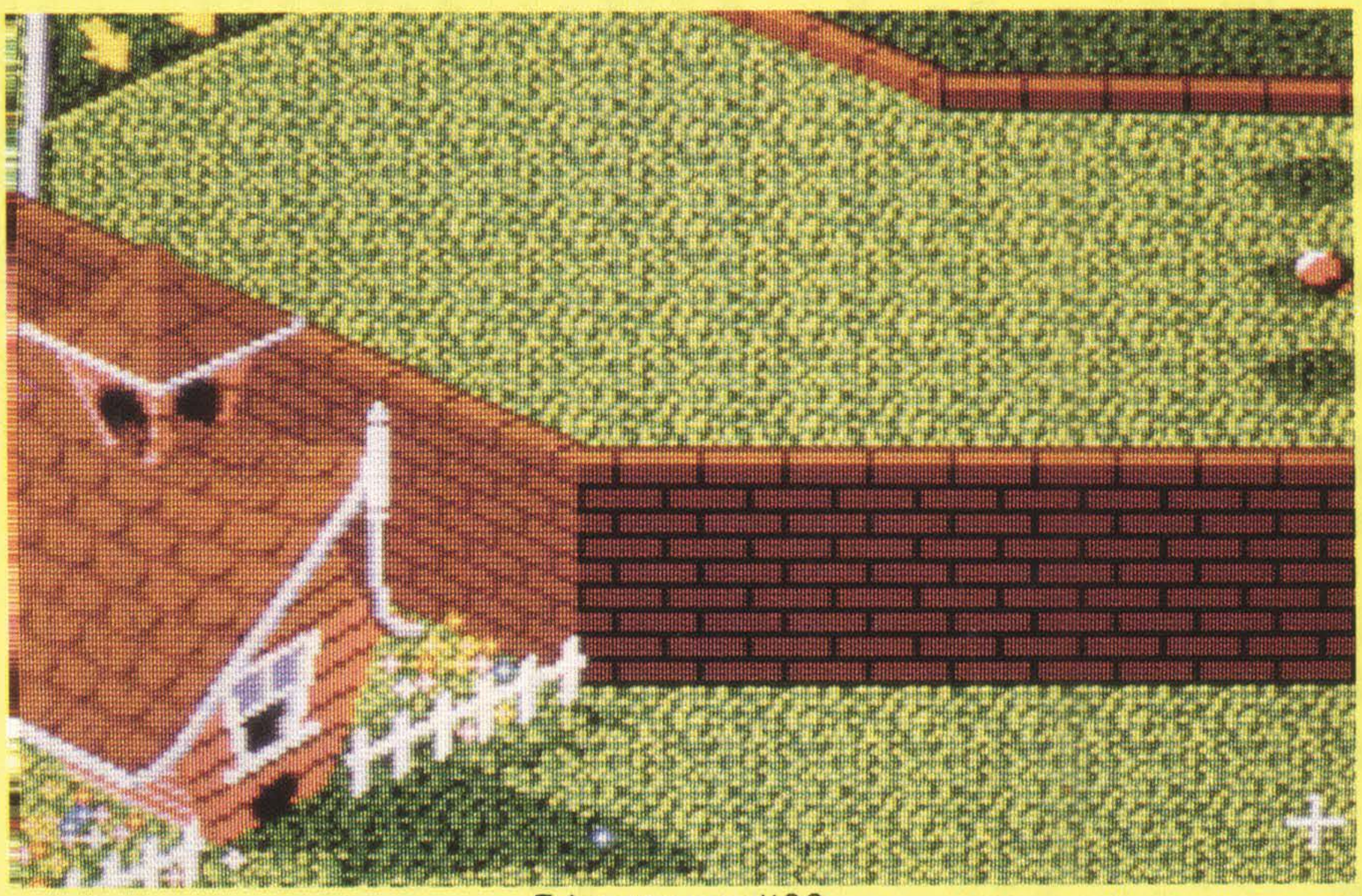
UMBRIA
CITTA' DI CASTELLO (PG) - **CHIMAR** Via dei Cascieri 31/A
PERUGIA - **MIGLIORATI PIERO** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R. D'Andreotto 49/55
TERNI - **BUCCI FRANCO** C.so Tacito 76

VENETO
ALTE CECCATO (VI) - **GUERRA COMPUTERS** Viale Ind. Ang. Via Leoncavallo
CITTADELLA (PD) - **F.LLI ZURLO** Via Garibaldi 9
FELTRE (BL)- **GUERRA COMPUTERS FELTRE** V.Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - **FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
MESTRE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - **GIANFRANCO MARCATO** Via Florigana 32
ODERZO (TV) - **GERI MASSIMO** Via Verdi 46/D
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
PADOVA - **GIANFRANCO MARCATO** Via Madonna della Salute
PADOVA - **SARTO COMPUTERS** Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO (PD) - **VITALIANI ALESSANDRO E FRISON** Via Roma 46
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Vizzotto 29
TREVISO - **GIANFRANCO MARCATO** Via G. da Coderta 11
TREVISO - **GUERRA EGIDO** Via Cairoli 95/A
TREVISO - **HOBBY VIDEO** Via S. Agostino n. 11
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco 3457
VENEZIA - **TECNOVIDEO MICHELETTI** P.zza San Marco
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

ZANY GOLF

ELECTRONIC ARTS

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: C.T.O.



E i sette nani!??

La parola inglese "zany", usata per la prima volta in un videogame, significa pazzerellone, buffo o, almeno, stravagante; ed è proprio l'aggettivo adatto a descrivere l'ultimissima produzione della strafamosa Electronic Arts che dopo il recente World Tour Golf, ci ripropone in chiave umoristica il magico mondo dei "green" e dei "tee".

Il golf in questione non si gioca a Pebble Beach e nemmeno in Scozia, ma si svolge in un mondo incantato, quasi da favola, che ricorda terribilmente da vicino le magiche atmosfere di Marble Madness. Come giustamente dice la succinta presentazione sulla scatola, Zany Golf si articola su nove pazzesche e stravaganti buche, ognuna delle quali si presenta come un vero e proprio arcade a sè stante. Anche gli ostacoli differiscono completamente dai soliti bunker di sabbia, alberi, cespugli, ecc., a cui i vari golf computerizzati ci hanno da tempo abituato.

Abbiamo solo una mazza che viene, come sempre, gestita dal mouse; giocare è semplicissimo: basta posizionare un piccolo mirino sulla pallina, mantenere premuto il tasto di sinistra del mouse e spostarsi, nella direzione contraria a quella di tiro, impostando così la potenza.

Per terminare ogni buca ci viene dato un numero massimo di lanci esauriti i quali si finirà in un inevitabile Game Over. Ma vediamo le piste. Si parte, dopo la stupenda sequenza di presentazzione, dal vecchio mulino; una musichetta tipicamente "mulinesca" (no, non cercatelo sul dizionario!) accompagna la pallina che deve entrare in una specie di sottopassaggio per poi sbucare fuori da un faro in miniatura, nelle vicinanze della buca. Qui ci aspetta, come in tutte le altre buche, una sbarazzina e imprevedibile bandierina che appare e scompare grazie ad una stupenda animazione. Il mulino c'è e si vede; se la pallina riesce ad entrarvi, risalendo una difficile pendenza, guadagneremo un colpo extra (cumulabile anche per le altre buche). Dalla casetta che appare a metà percorso viene spontaneo aspettarsi di veder uscire i sette nani! Si passa quindi a quella, che secondo noi, è la pista più divertente: l'hamburgher. Urtando alcune sponde ci si porta direttamente nelle vicinanze di un grosso e golosissimo Hamburgher: la buca si cela proprio al di sotto! Per liberare quest'ultima è necessario continuare a cliccare sul mouse facendo così saltare tutti i componenti del panino. Se volete divertirvi ancor di più provate a toccare con la pallina la grossa bottiglia di ketchup: occhio agli schizzi!! Ci portiamo quindi ai muri, pista relativamente difficile i cui unici ostacoli, di particolare difficoltà, sono costituiti da muretti che appaiono e scompaiono. Arriviamo poi al flipper dove, con tanto di buche, respingenti e bersagli bonus, dovremo "giocare" con la povera pallina da golf. La feritoia più in alto cela un passaggio segreto che ci porta dritti dritti in buca. Vicino alla bandierina ecco svettare i simboletti, trimensionali, della ECA.



Mmmmmhmm! Che fame!

Nella pista seguente "voleremo" sui tappeti magici d'oriente che ci permettono di prolungare e correggere l'inerzia di moto della pallina come in un mini-Marble Madness. Anche qui abbiamo ostacoli a scomparsa facilmente prevedibili.

Per "truccare" ulteriormente i nostri tiri intervengono, nella buca successiva, anche dei piccoli ventilatori azionabili muovendo velocemente il joystick. Un continuo saliscendi guida la pallina in un vero e proprio dedalo "rinfrescato" dalla nostra azione sul topolino.

Poteva mancare un vero castello medievale? No di certo, eccovelo alla settima buca. Grafica stupenda a parte, il tipo di gioco è molto simile alla pista del mulino; il solito "Free Stroke" lo si ottiene entrando nella reggia di Disneyland (o giù di lì!).

All'ottavo, e penultimo, Green ci troviamo a rincorrere letteralmente la buca, spostata continuamente da dispettosissime formichine. Degli utilissimi respingenti possono imprimere nuovi spostamenti e direzioni alla pallina.

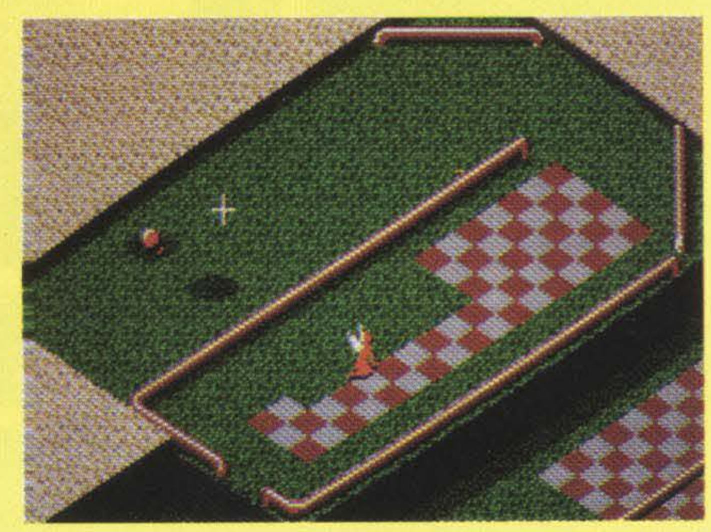
L'ultima buca vi riserva una sorpresona



Vi piace la cipolla !!??







e, per correttezza, non voglio dirvi di più per non rovinarvi completamente il divertimento. Avete presente la "pazzia" galoppante del quadro finale di Marble Madness? Bhè, "stote parati" (come diceva Catullo) a tutto!! Possiamo competere con un massimo di quattro sfidanti, con tanto di tabellone elettronico per i punteggi.

La giocabilità di Zany Golf è incredibile e senza dubbio insuperabile; l'aspetto grafico non è da meno e si presenta come uno degli zenith raggiungibili in un videogame. Colore, animazioni stupende e buffissime, fondali da cartolina e tantissimi particolari rendono il gioco un vero e proprio "Picasso" del suo genere.

CONCLUSIONI

C'è rimasto da dire ben poco; Zany Golf è un gioco da comprare al volo, senza perderci un secondo di più.

Anche se il costo è un tantino alto non lo si deve assolutamente perdere.

Non pensate di trovarvi davanti a un emulo di Leader Board perchè quello che vi aspetta è una nuovissima ed originale esperienza.

Potete giocare con gli shoot'em up, con gli arcade, con le avventure e con tutto quello che vi pare, ma non riuscirete mai a divertirvi come a Zany Golf: mi credete?!

Giocabilità
0123456789

Interesse
0123456789

Manualistica
0123456789

Grafica
0123456789

Sonoro
0123456789

Valore Globale
8,2



E' ora di briefing

TOM & JERRY

CBM64/128 - SPEECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. N. C.
IMPORTATORE: NON COM.

Mancava all'appello, nell'universo dei videogame, una coppia famosissima. Super eroi mascherati e non, star del cinema, beniamini televisivi, ecc., ecc., sono stati clonati nei loro alter ego computerizzati nel corso di qualche anno della storia del software.

A questo punto ecco entrare in scena i più famosi personaggi dei cartoni animati: Tom e Jerry. Tutta la frizzante, sbarazzina e indiavolata atmosfera dei mitici inseguimenti per un pezzo di groviera, sono stati ricreati alla perfezione in questo nuovo videogame che si presenta davvero invitante.

Contrariamente a quanto avveniva nei passati "buchi nell'acqua" come Pink Panther e The Flintstones, la giocabilità di Tome & Jerry è ottima ed il soggetto si rivela semplice, semplice e per questo apprezzabile da tutti.

Jerry il topolino ha una fame terribile e decide di avventurarsi fuori dalla sua tana alla ricerca del prelibato formaggio con i buchi.

Tom il gatto ha perciò disseminato pezzi di questa delizia un po' ovunque, in salotto, in biblioteca, in garage e via dicendo; chissà perchè non ha pensato bene di posizionare le classiche trappole a molla ed ora si è nascosto dietro un maggiolino in attesa di cogliere di sorpresa il simpatico roditore.

Indovinate un po' per chi parteggeremo?!

Ma per Jerry naturalmente!

Impugnamo il joystick e spostiamo dunque il topolino facendogli compiere incredibili balzelloni da una mensola al televisore, da un tavolino ad una poltrona, o da una pila di libri alla cornice di un quadro, avvicinandoci sempre più all'agognato pezzo di formaggio.

Ma ecco entrare in scena il nostro acerrimo nemico; se Tom riesce a toccarci (leggi = collisione tra sprite), perderemo il controllo per qualche istante ma se ci bloccherà completamente, finiremo dritti dritti fra le sue fauci.



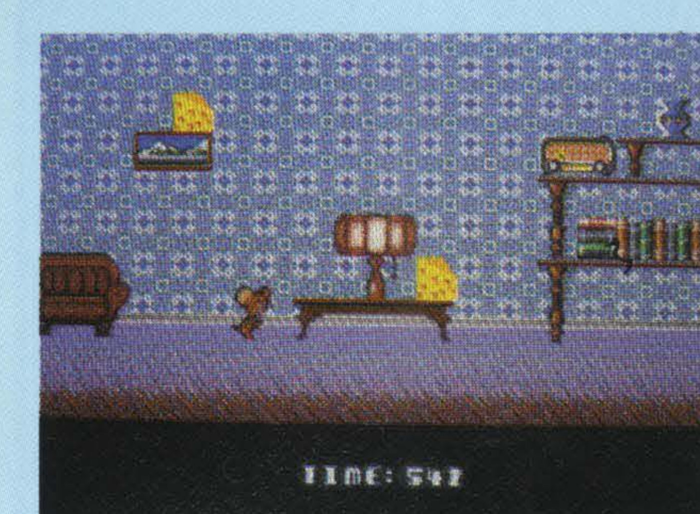
Non vi ricorda qualcosa?

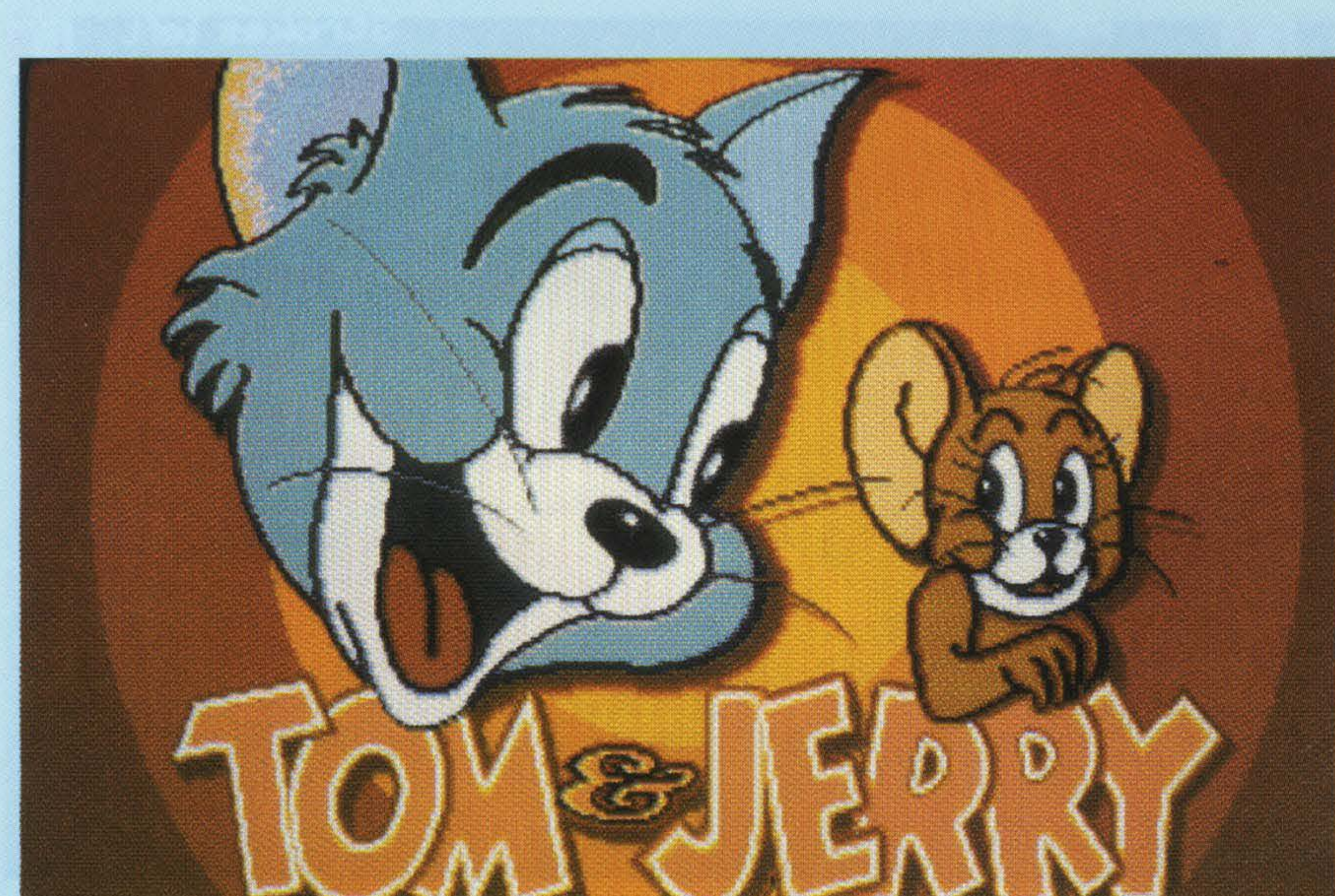


In realtà le cose stanno un tantino diversamente.

Ogniqualvolta Tom ci afferra si perdono 30 secondi che vengono detratti dal tempo limite assegnato all'inizio partita.

Entro questo margine bisogna infatti totalizzare il maggiore numero di punti, raccogliendo tutti i pezzi di formaggio sparsi in ogni schermo di gioco.





Proprio come in TV

Esauriti i secondi finiremo davvero in bocca a Tom, in una simpatica schermatona coloratissima.

Per passare da un livello all'altro bisogna individuare e percorrere i minuscoli conicoli sotterranei che solo Jerry può percorrere. Purtroppo per lui anche qui Tom è riuscito a piazzare vere e proprie trappole. In una fase di gioco molto simile ad un Eliminator, ad un Buck Roger o a un Live & Let Die, ci ve-

dremo venire contro bombe e pacchettini esplosivi lungo il minuscolo tunnel. Anche qui, rischiando la pelle, potremo raccogliere qualche pezzo di formaggio.

Il soggetto di gioco è quindi un tantino ripetitivo ma la crescente difficoltà, unita ad una elaborazione grafica eccellente sotto tutti i punti di vista, rende particolarmente piacevole più di qualche ora di gioco.

Le animazioni sono ottime e così pure lo scrolling che appare ben definito ed omogeneo.

Una particolare nota di merito va alla vera e propria colonna sonora che si rivela parte insostituibile del gioco. Particolarmente simpatica è la risatina di Tom quando ci acchiappa.

CONCLUSIONI

Tom & Jerry in versione videogame rende pieno merito alla saga di cartoon e ammennicoli da cui trae spunto. Per una volta non si è pensato a realizzare un game complesso, difficile e, spesso, scarsamente interattivo, ma si è privilegiata la giocabilità ed il vero divertimento. La grafica è ottima e si rivela un ottima "compagna" di gioco senza toglier nulla alla vera essenza del soggetto. Il costo è un tantino alto ma con qualche piccolo sacrificio si può chiudere un occhio su questo ricorrente handicap. Non pensate che Tom & Jerry sia un gioco solo per i più giovani: piacera senz'altro a tutti gli smanettoni di ogni età!

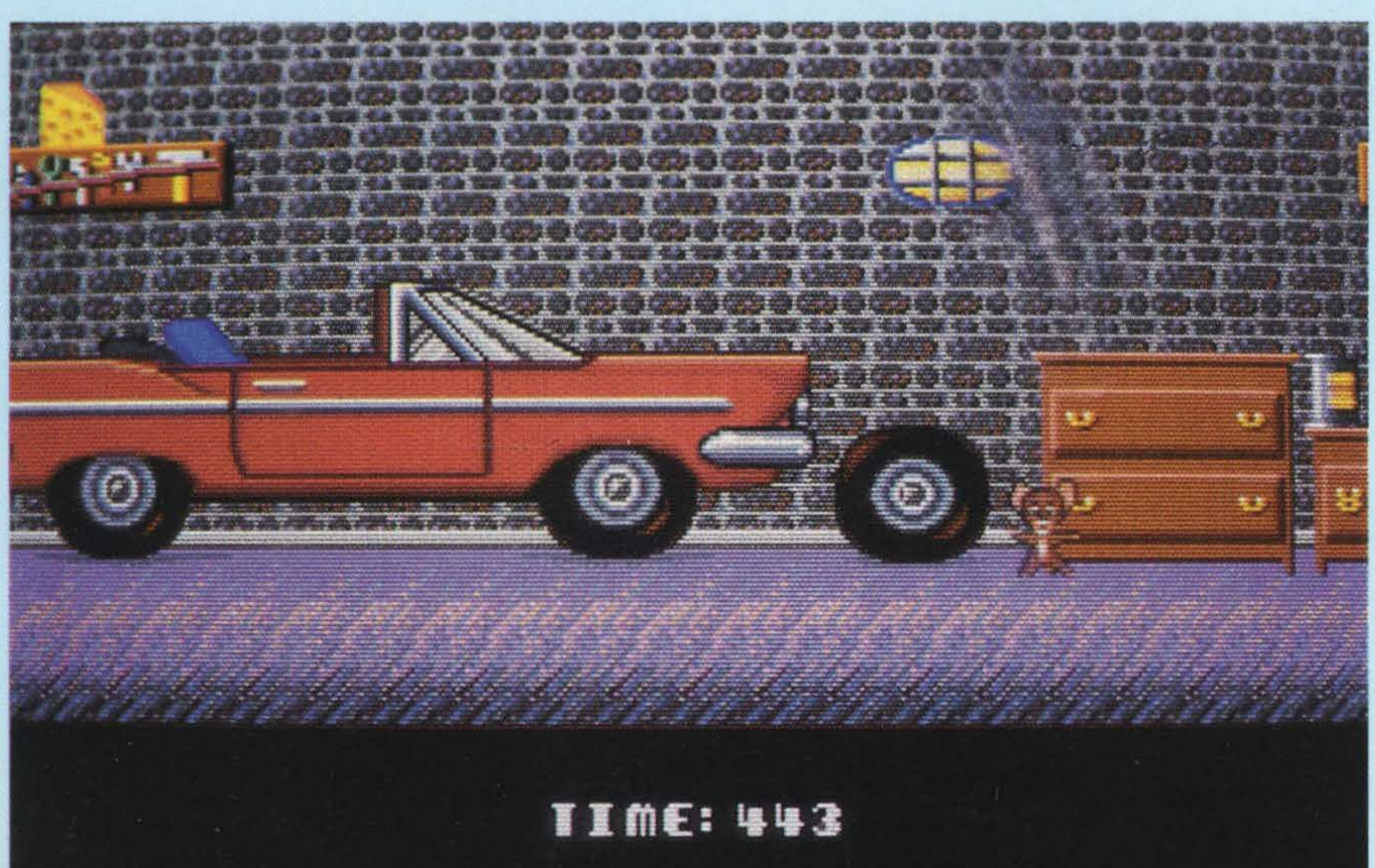








Per un pugno di groviera...



Facciamo un "saltino" dal concessionario

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,8

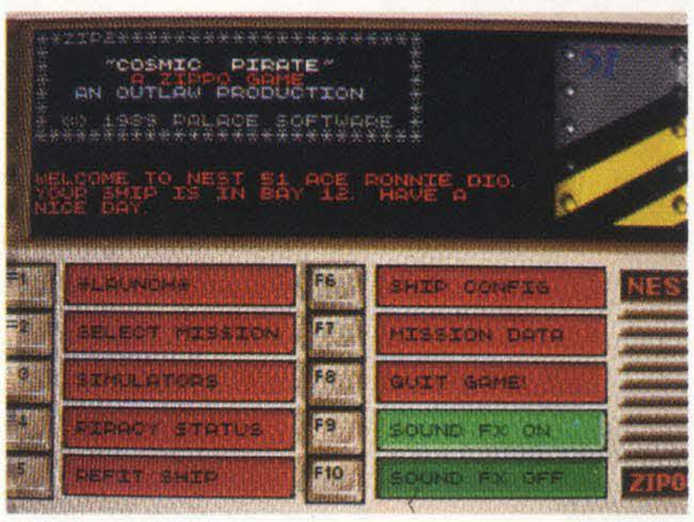
COSMIC PIRATE

PALACE

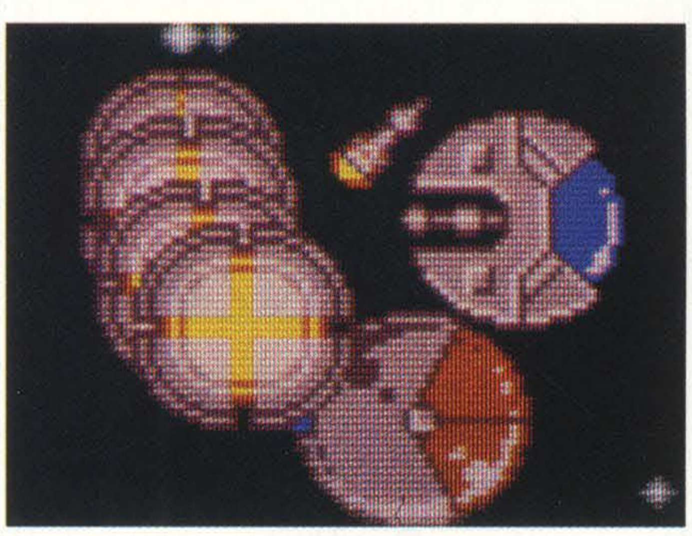
ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.
IMPORTATORE:

Lo shoot'em up si evolve e con lui non solo la grafica, gli effetti speciali e le colonne sonore spaccatimpani; un soggetto di gioco particolarmente invitante e senza dubbio abbastanza originale caratterizza infatti l'ultima produzione della rinomata Palace Software londinese. Diventiamo pirati spaziali a tutti gli effetti e saranno...cavoli nostri, lontani dalle luccicanti e lussuose ambientazioni dei vari Elite, F.O.F.T. e Starglider.

Vivere di contrabbando nella galassia



creata dalla "dea" Palace non è certo da tutti; l'unica gilda spaziale, che possiede un irriducibile monopolio commerciale, pretende almeno il 90% dei nostri profitti per offrirci in cambio ben poca assistenza "sindacale"! All'inizio del gioco non possediamo nè una sfavillante astronave, nè un certo numero di crediti e nemmeno la qualifica di piloti stellari. Il Consiglio (questo è il nome della multinazionale sopracitata) ci considera vere e proprie nullità a per questo pretende che



ancor prima di iniziare ogni tipo di commercio ci si guadagni un diploma di assaltatori conseguibile con un simulatore. E' inutile cercare di bleffare o di aggirare questo ostacolo: il programma non ci offre altra scelta, il simulatore di combattimento ci aspetta.

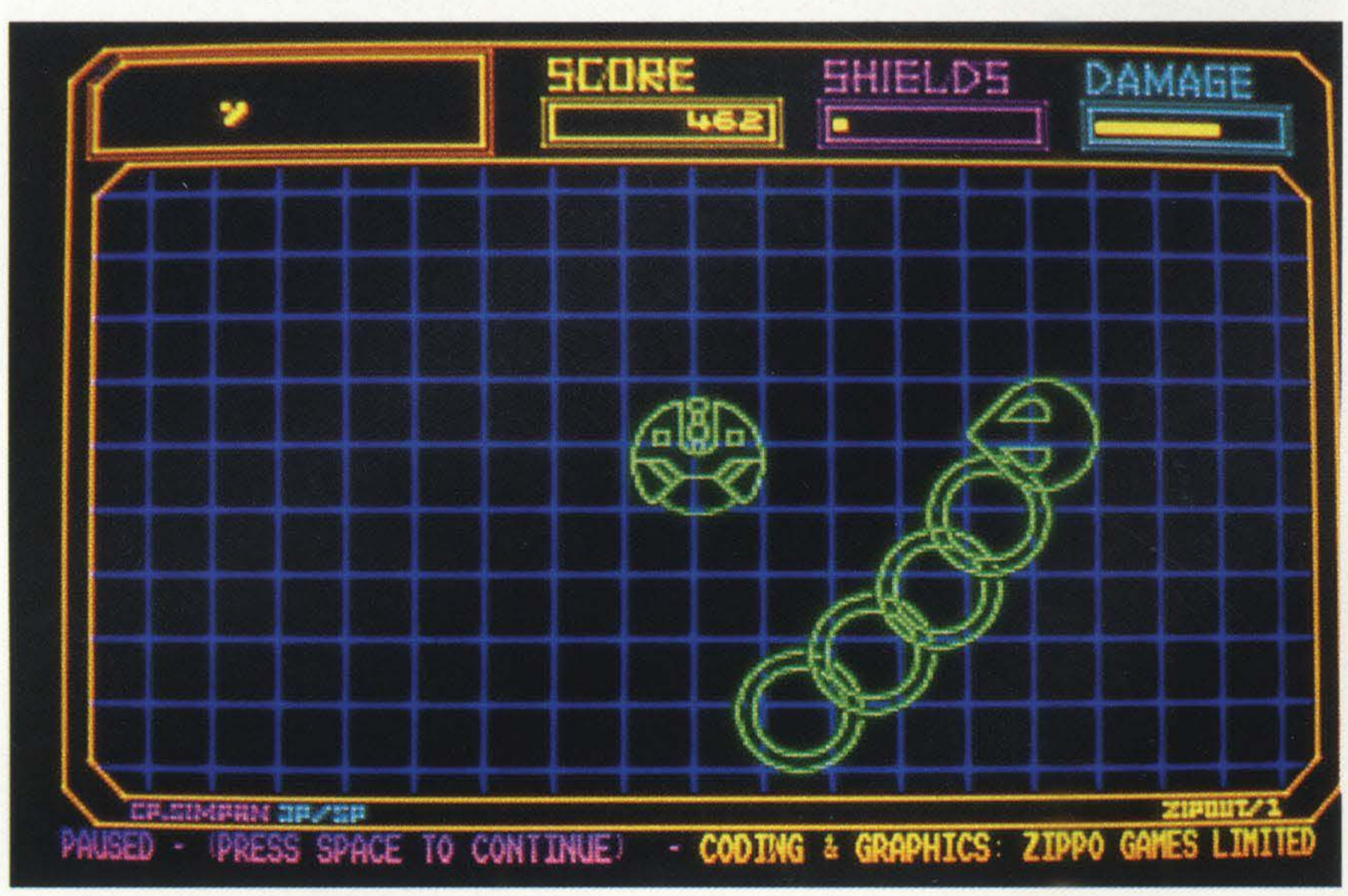
In questa prima fase di gioco, gestita come le restanti da un simpaticissimo menù a "tasti", dovremo durare il più possibile in un combattimento fittizio ricreato con grafica vettoriale bidimensionale all'interno della cabina del simulatore. Per ottenere l'agognata qualifica bisogna raggiungere almeno una percentuale del 35% basata sui valori di abbattimento e distruzione dei nemici.

Se non si viene rimandati a settembre ci si può imbarcare su una modestissima navetta cargo, armata di normalissimi laser, e scegliere la nostra prima missione. Il Consiglio, che funge anche da Tortuga stellare, ci propone vari tipi di azioni che, a seconda di un crescente grado di difficoltà, vanno da semplici assalti a piccoli trasporti interplanetari fino a vere e proprie battaglie solitarie contro mega corazzate che trasportano grandi quantità di beni. Per fare un concreto esempio nella prima missione, classificata con il grado A (la più facile cioè) il bottino è costituito da una partita di conigli morti che valgono soltanto 120.000 crediti, nell'ultima invece al valore dei beni trasportati si aggiungerà anche l'ingente costo della grandissima astronave che li trasporta (tipo il cargo di Ripley in Alien!).

Ma non è finita qui, ci sono anche i caselli autostradali, pardon spaziali, da pagare! Per guadagnare il denaro utile per entrare nei vari settori della galassia infatti, bisogna distruggere un certo numero di navi aliene e raccogliere gli oggetti bonus che sopravvivono all'esplosione. Con quest'ultima opzione si possono anche acquistare bombe dirompenti ed energia extra per i nostri scudi deflettori. Se si è particolarmente fortunati ognuno di questi oggetti si può fram-



Brrrrrrrrrr!



Simulare costa!!

mentare in molti altri, incrementando così i nostri guadagni bonus.

Parlando di astronavi da attaccare e depredare è doveroso mettere in guardia i giocatori sulle incredibile dimensioni di queste. Si parte infatti, nelle prime missioni, con navette di poco più grandi della nostra per arrivare alla ultime con cargo che non ci stanno dentro allo schermo!! In quest'ultimo caso se si riesce ad impossessarsi della navee questa diventerà la nostra "utilitari" per raggiungere il nostro spazioporto dove potremo anche utilizzarla per acquistare una migliore navetta pirata (una "fregata"...?!!). Ma gli spazioporti, i parcheggi e tutti i tipi di rifornimento si pagano, eccome se si pagano, e quindi sarà sempre da tener bene in mente il nostro assetto finanziario onde evitare di rovinare in una vergognosa bancarotta.

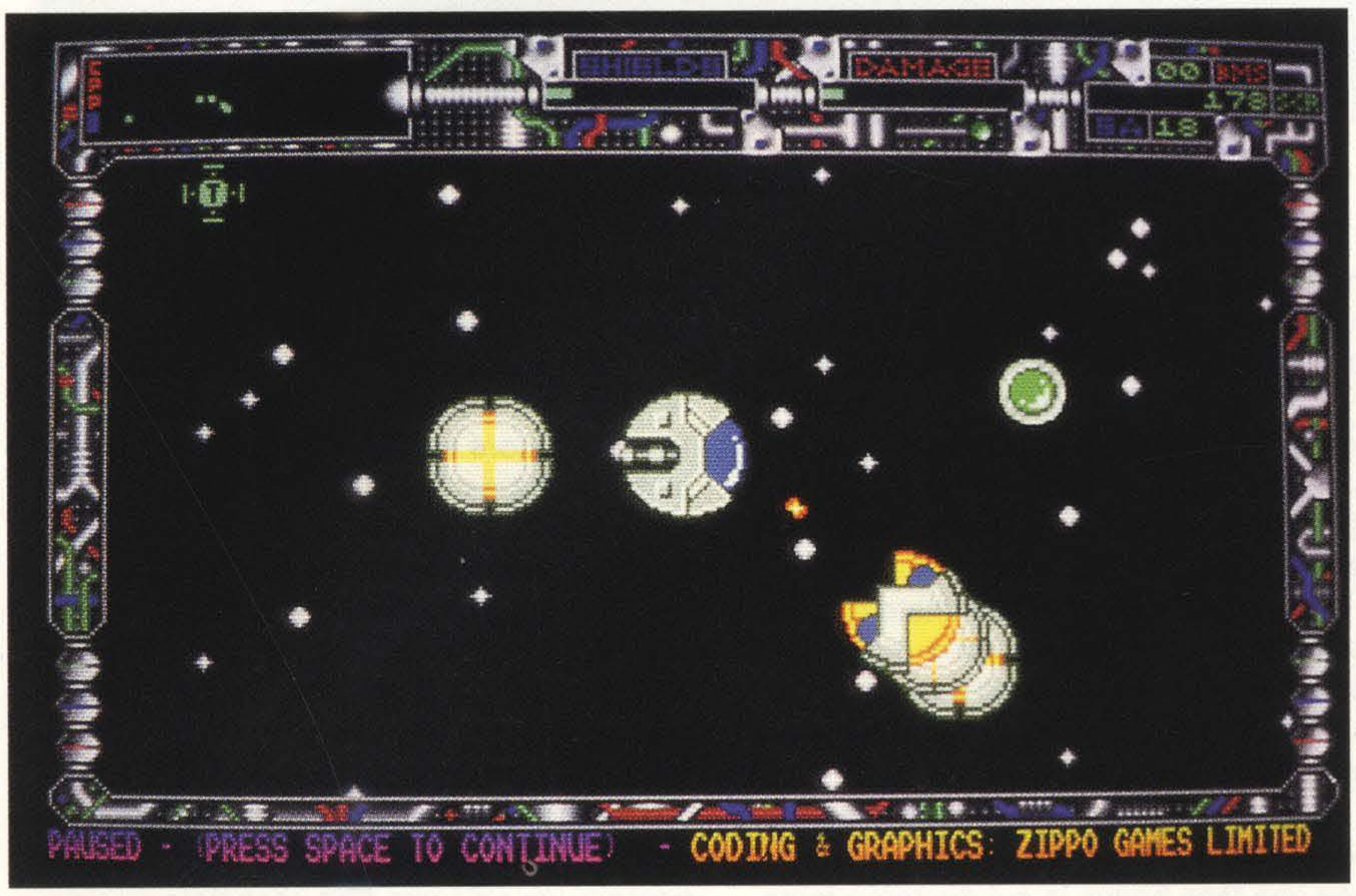
Le spade luccicanti, le magnifiche imprese di Capitan Harlock e le romantiche atmosfere di molti romanzi franano dunque di fronte alla triste realtà dei pirati spaziali di questo gioco. Per riuscire vittoriosi sono necessari forza, coraggio, abilità e un pizzico di fortuna.

Le fasi di gioco vero e proprio sono un misto di Asteroid (o Blasteroid che dir si voglia) e di R-Type; l'azione è velocissima e, fortunatamente, ben definita ed animata sul 16 Bit che abbiamo impieegato nel test. Ogni menu, ogni singolo aspetto del gioco ed ogni particolare è stato realizzato in maniera eccellente, utilizzando digitalizzaizoni e stupende pagine grafiche piene zeppe di sprite.Molto piacevole anche l'accompagnamento sonoro che, a questo punto, non poteva rivelarsi che tale.

CONCLUSIONI

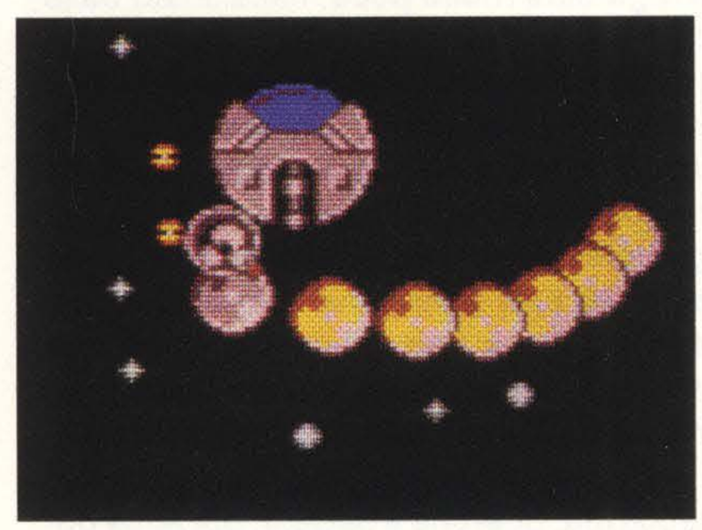
Cosmic Pirate è un gran bel gioco, lungo, appassionante e molto divertente. E' facile da giocare, lo si può anche salvare su disco durante una partita in corso,...insomma è proprio un successone.

Da considerare come un degne erede della tradizione Shoot'em up e come precursore di un nuovo filone del videogame, Cosmic Pirate si rivela un obbligo d'acquisto per molti appassionati.



In azione!

PALACE SOFTWARE





E la bandiera col teschio?!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,6

RUNNING MAN

GRANDSLAM

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST - AMIGA
PREZZO: LIT.
IMPORTATORE: LEADER



Versione Amiga

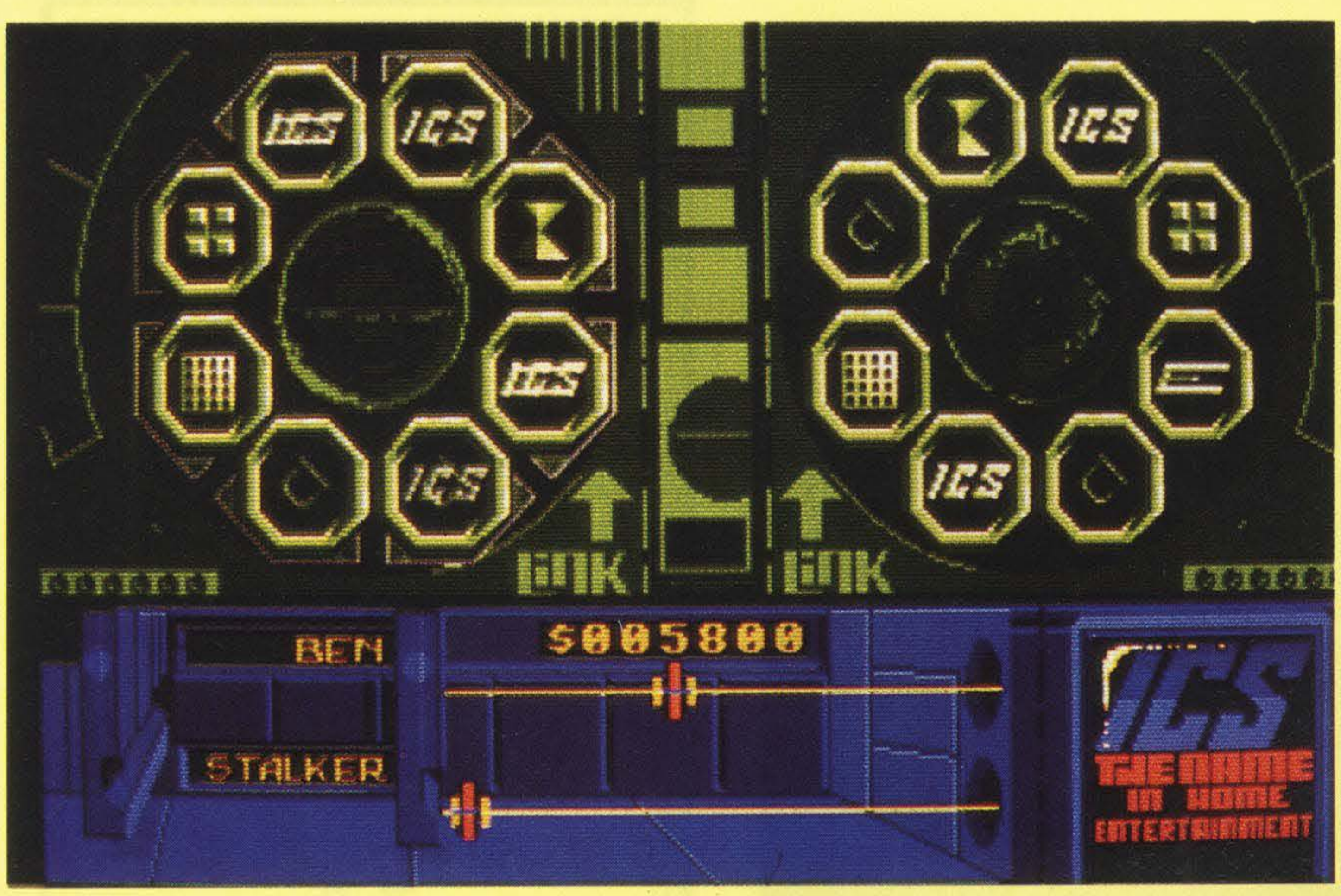
E' l'anno 2019 e l'America è diventata uno stato totalitario; le libertà personali non esistono più e solamente la televisione distrae la gente da questa triste condizione. Questo importante Mass-media però è abilmente manipolato e controllato dal governo che in questo modo può diffondere ed inculcare le discipline ed i credo più consoni a far rispettare il regime di paura instaurato.

Il programma che va per la maggiore è il "Running Man", una sorta di sanguinoso e spietato wrestling in cui alcuni beniamini del pubblico massacrano i criminali normali e quelli politici. In quest'ultima categoria rientra, purtroppo per lui, il caro "Arnie" Schwarzenegger che da ufficiale di polizia si è rifiutato di eseguire un ordine (in particolare di sterminare una folla di civili innocenti) ed è stato perciò rinchiuso in un carcere di massima sicurezza. Ben Richard, questo il nome del nuovo alter ego di celluloide di Arnie, è già riuscito a fuggire dalla prigionia ma la sua fuga dura molto poco; riacciuffato dalla polizia viene costretto a gareggiare nel Running Man per tentare di salvare la propria pelle e quella di alcuni suoi amici. Il gioco mortale funziona così: Arnie dovrà attraversare quattro settori di una specie di campo di gioco e ritornare allo studio televisivo per rivalersi su tutti coloro che hanno infangato la sua reputazione e provare pubblicamente la sua innocenza. Nelle quattro zone però non si tratta di fare una semplice passeggiata; ogni settore è infatti irto di pericoli ed ostacoli ma, quel che è peggio, qui Arnie dovrà lottare contro terribili avversari armati con mazze da hockey e dischetti esplosivi, motoseghe, lanciafiamme, lanciascariche elettriche e mille altri "simatici" ammennicoli. Nessun criminale sfidante è mai uscito vivo dal gioco, ma Arnie all'inizio del programma annuncia (con voce digitalizzata, su Amiga): "I'll be back!" ("ritnornerò!"), il che ci fa sperare bene!!

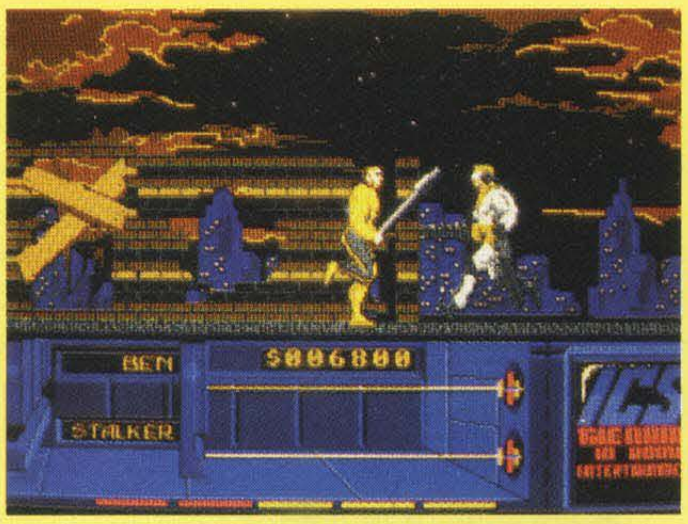
Running Man è quindi diventato una stupenda realtà videogiochistica e quindi proviamolo immediatamente! Si tratta di un game peer un giocatore singolo in cui bisognerà condurre Ben Richard attraverso le quattro zone sopracitate fino allo studio televisivo di partenza. Al termine di ogni scontro si gioca una fase bonus in cui dovremo tentare di ottenere uno speciale di accesso da un computer che controlla l'intero network televisivo incriminato.

Nella prima zona ci troviamo di fronte il terribile, ma alquanto goffo, "Sottozero", letale pattinatore su ghiaccio di chiara origine orientale (almeno nel film!). Costui oltre a colpirci con un mazza di acciaio affilatissimo ci lancia dei dischetti esplosivi; per ucciderlo bisognerà colpirlo ripetutamente a mani nude fintantochè la sua sbarretta di energia andrà..."sottozero"!! A complicare il tutto, come poi avviene in ognuna delle rimamenti fasi, contribuisce un antipaticissimo cagnaccio che, proprio sul più bello, ci attacca e ci azzanna facendoci perdere energia; un calcione ben assestato può comunque respingere l'odiato botolo. Una volta ucciso il primo nemico dovremo portarci a fine livello evitando alcune nuvolette di gas venefico spruzzato per rendere più "divertente" lo show. Nella seconda zona il nostro nemico sarà il letale "Sega Circolare" armato appunto di una motosega a catena. Il guerriero successivo risponde al nome di "Dinamo" che come tale cercherà di arrostirci con scariche elettriche ad altissimo voltaggio. Quando arriva lui non si sente la "Cavalcata delle Valchirie" del film ma la paura sarà la stessa!!

Ultima fase, ultimo pericolosissimo avversario; questa volta si chiama "Palla di Fuoco" il terribile negrone armato di lanciafiamme e voglioso di trasformarci in hamburger ben cotti. "palla di Fuoco" è particolarmente imprevedibile e difficile da uccidere in quanto si sposta utilizzando un jet pack a zainetto. Se diventeremo davvero degni eredi dei bicipiti del prode Arnie riusciremo a ritornare nello studio televisivo dove alcune guardie armate ci ostacoleranno il passo. Sconfiggere queste ultime e raggiungere l'odiato e corrotto presentatore del Run-



Versione Atari St



Versione Atari St

nign Man, tale Killian, sancirà il termine del gioco. Nelle fasi intermedie ci troviamo di fronte a due set di 8 simboli ciascuno; la prima "raccolta" viene mescolata e spetterà a noi ricostituire la sequenza originaria in un'ottantina di secondi. In caso di successo la nostra energia si ricostituirà fino al massimo livello per poter affrontare, con un certo margine di sicurezza, lo scontro successivo. Un altro sistema per recupeerare le forze consiste nel raccogliere i kit di pronto soccorso che appaiono quà e là sul percorso di gioco. Arnie parte a mani nude ma in alcune zone di gioco potrà armarsi di mattoni, tubi e pistole.

Questi oggetti non sono indispensabili per uccidere ogni sfidante ma possono facilitare notevolmente l'impresa.

Il punteggio è basato sulla quantità di denaro scommessa dagli spettatori del Running Man; se combattiamo bene la gente scommeterà di più incrementando il nostro high scoree. Uno speciale bonus si ottiene ogniqualvolta si uccide un avversario.

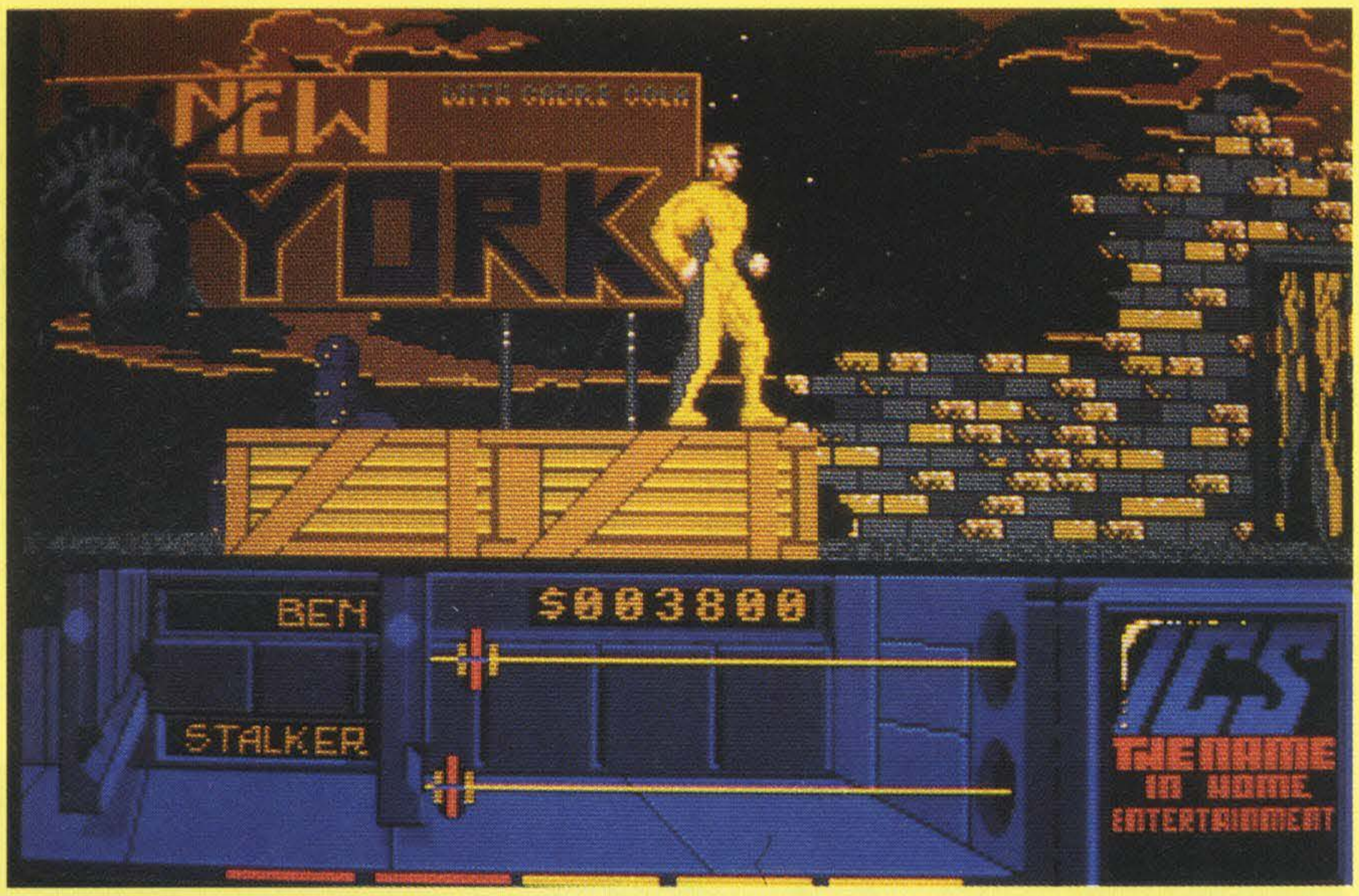
Si gioca con il joystick e si hanno a disposizione vari tipi di mosse alternate a seconda della pressione del tasto di fuoco.

VERSIONE ATARI ST

L'aspetto grafico del gioco, contenuto su due dischetti, è altamente spettacolare e di pregevolissima fattura. Arnie si muove un po' lentamente ma sfrutta animazioni cceeellenti e così pure tutta l'accozzaglia di sprite nemici. I fondali sono ricreati con particolare cura sin dalla stupenda e lunga sequenza di presentazione che si avvale anche di digitalizzazioni dal film omonimo. Manca tuttavia una certà tridimensionalità nello scrolling separato dei fondali e la gestibilità del nostro omino, attraverso lo stick, è un tantino penalizzata da un'animazione non velocissima. La giocabilità quindi ne risentee parecchio. Gli effetti sonori sono ottimi anche se mancano molte fasi digitalizzate.

VERSIONE AMIGA

Running Man per Amiga si presenta come un vero fiore all'occhiello della softteca di ogni utente; l'animazione è perfetta e sopperisce alle mancanze già accennate a riguardo dell'Atari ST. Ben si muove velocemente anche quando sullo schermo appaiono più sprite e di conseguenza la giocabilità è di altissimo livello.



Versione Amiga

Il sonoro è a dir poco eccezionale al punto da invogliare a rivedersi la presentazione animata più di una volta. Suoni e voci digitalizzate, uniti a pagine grafiche eccezionali, confezionano perfettamente un ottimo prodotto.

Lo scrolling dei fondali è eccezionale e presenta una tridimensionalità simulata avvertibile immediatamente e davvero impressionante.

CONCLUSIONI

Running Man ha fatto centro, o meglio, la Grandslam è riuscita a portare un film su home computer in maniera eccezionale senza adagiarsi sugli "allori" dei record d'incasso ai botteghini. La giocabilità è ottima, il soggetto di gioco particolarmente interessante e l'aspetto grafico del programma entra a far parte di un'elite di pochi. Ad un costo contenuto ci viene proposto un ottimo ed avvincente game, interattivo e molto divertente.

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,4

Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,8

WHO FRAMED ROGER RABBIT

ACTIVISION

ACTIVISION/BUENA VISTA

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: LAGO

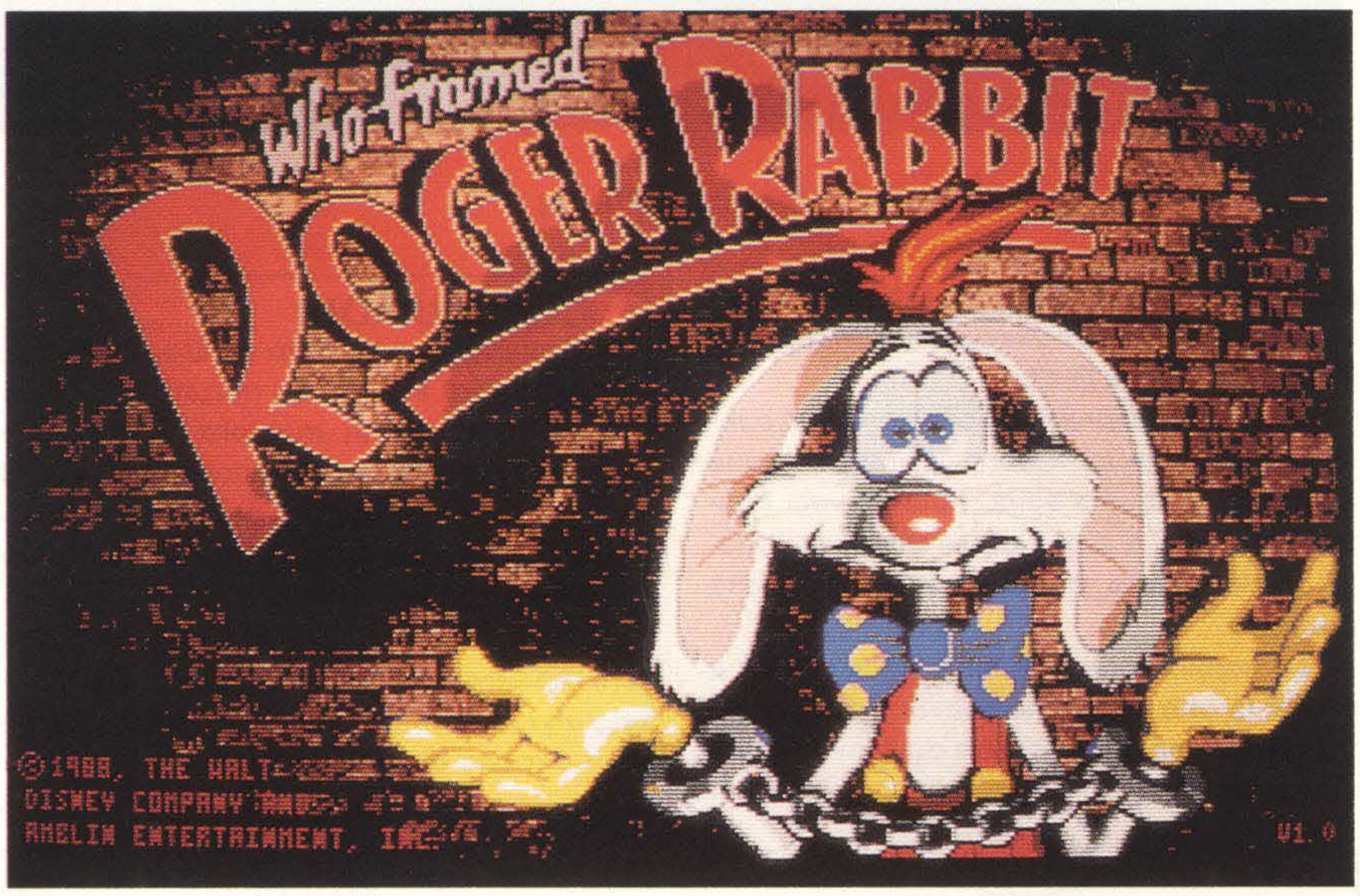
Frenate le ovazioni di gaudio e tripudio perchè, ve lo diciamo subito (quasi brutalmente), non si tratta di niente di particolare. Scialba, insipidina e particolarmente deludente è la versione computerizzata del lungometraggio più originale, divertente ed originale che la storia del cinema abbia mai prodotto: "Chi ha incastrato Roger Rabbit?".

L'intero videogame si risolve in tre modesti sotto-giochi legati fra loro da una trama senza dubbio simpatica ma anche da tempi di caricamento incredibilmente frustranti. Il tutto condito da una spruzzatina di originale schermate grafiche e niente più. Avete presente Willow, bhè in Roger Rabbit la Buena Vista (prodotta dalla Activision) ha fatto ancora di meno. Le "Outrageous graphics & Animations" promesse sugli sticker della confezione sono state probabilmente dimenticate dentro alle penne deei programmatori che hanno realizzato un brutto gioco.

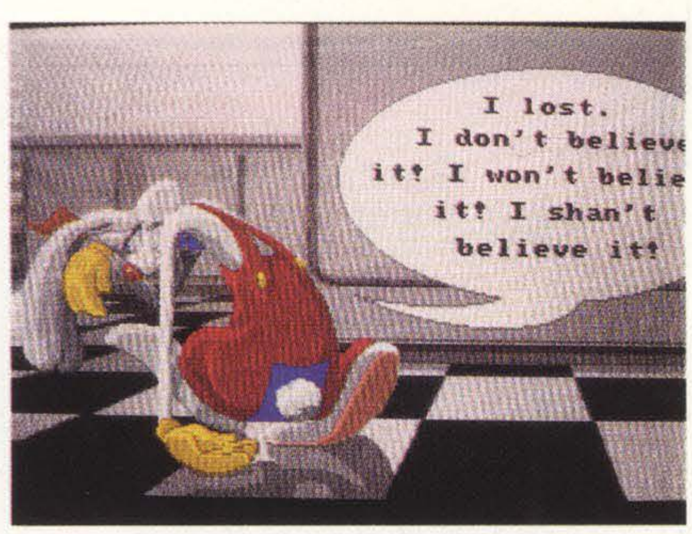
Dopo la prima fase di caricamento ci appare il bimbetto-sessantenne, partner di Roger nella sequenza iniziale del film, che ci incarica di una importante missione; il testamento del padrone di Toontown (Cartunia, in italiano) deve esseree recuperato al più presto ma queste ultime volontà sono state scritte con dell'inchiostro sipatico il che reende particolarmente difficile la ricerca. Al night club Ink & Paint qualcuno ne è già entrato in possesso ma noi dovremo scovare il testamento ad ogni costo. Ci viene suggerito di raccattare tutto, da fazzoletti di carta a scontrini e da foglietti di ogni tipo a indumenti di biancheria intima, basta che siano bianchi. Per arrivare al locale suddetto si aspetta un'altro quarto d'ora di caricamento e quindi si corre al volante di Benny, simpaticissimo taxi vivente deel film. Benny salta sui cornicioni e sui tetti delle case e può persino alzarsi su due grosse molle alfine di evitare i molti pericoli che affollano un monotono rettilineo a sole due corsie. Dobbiamo anche battere in volata la macchina delle faine, sgherri prezzolati del cattivo giudice e rinnegati cartoon. Quest fase di gioco è particolarmente ripetitiva, frustrante e decisamente poco interattiva. Non bisogna dimenticare di evitare le pozze di "salamoia", ovverosia di acido potentissimo in grado di disintegrare ogni cartoon vivente.

Altra lunga fase di "loading zone", con tanto di Roger Rabbit col cuore spezzato per il presunto tradimento di Jessica, e poi eccoci al night club. Qui dovremo vedercela con alcuni pinguini camerieri che ci impediscono di raccogliere i foglietti di carta. Si tratta di una vera battaglia, un po' caotica, nella quale sono stati inseriti due simpatici extra: il gorilla buttafuori (leetale è capitare a tiro delle sue braccia) e i pericolosi bicchieri di liquore che, come molti di voi sanno, risulta fatale per i sensi di Roger.

Segue un'altra sequenza a bordo di Benny e poi si arriva (pazienza di caricamento permettendo!) al terzo ed ultimo sotto-gioco. In un classico platform game, alquanto sempliciotto, dovremo uccidere tutte le faine e riportare quindi la pace e la serenità a Toontown. Nessuna traccia del giudice nè dell'avvenente Jessica, appena intravista al-l'Ink & Paint.







CONCLUSIONI

Se sommiamo tre pseudogiochi, brevi, ripetitivi ed annoianti, a lunghissime attese in "loading zone" e a qualche bella schermata di intermezzo non possiamo ottenere che un timido tentativo di riproporre, in chiave videogiochistica, un mega successo di botteghino. Il sonoro, dal canto suo, fa del suo meglio per risollevare un gioco perdente ma, come sappiamo, non basta solo qualche bella digitalizzazione o musichetta per far spendere grosse cifre per un videogame. Roger Rabbit dà l'idea di essere stato confezionato in fretta e furia per entrare nella scia del successone ottenuto dall'omonimo lungometraggio. Un po' più di intelligenza e di lavoro avrebbero potuto offrire un vero best seller ma non è davvero così. Chissà, forse la Cinemaware avrebbe potuto davvero far di meglio!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,4

SoftMail

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza di programmi originali ed accessori per computers.

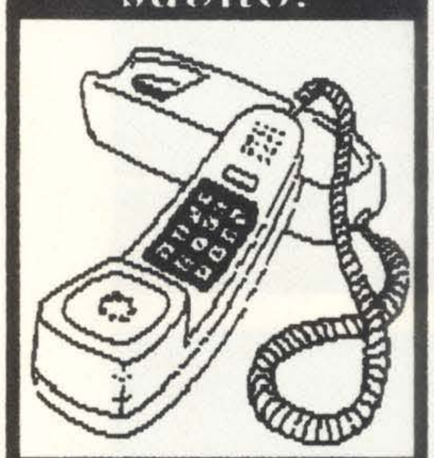
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SOFT MAIL

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità disponibili dal catalogo SoftMail. Ecco alcune informazioni utili per utilizzare il servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonicamente SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo ordini telefonici. Chi desidera notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare lo (031)30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellateci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

Ti è arrivato il catalogo a *colori* SoftMail? Se vuoi riceverlo *gratuitamente*, telefonaci subito!



031/30.01.74

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedKing Autof.	33.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat	22.500
MouseTop	20.000
MouseHouse	20.000
MouseHolder	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
SlimLine (tastiera 64)	49.000
Voice messenger C64	60.000

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city clue	
specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I clue	22.500
Bard's tale II clue	25.000
Bard's tale III clue	25.000
Dungeon master clue	25.000
IHT: tutti i titoli...	telef.
Might & Magic clue	25.000
Quest for clues	39.000
Sentinel world clue	25.000
Starflight clue	25.000
Wasteland clue	16.500

AMIGA

Aegis draw 2000	telef.
Aegis draw: Art/CAD pack	telef.
Aegis images	69.000
Aegis impact	125.000
Aegis sonix	110.000
Aegis videotitiler 1.1	185.000
Alternate reality: the city	69.000
Animation multiplane	125.000
Armageddon man	49.000
Audiomaster	85.000
Autoduel	59.000
Barbarian II	telef.
Battlechess	49.000
Black lamp	39.000
Blitzkrieg at Ardennes	59.000
Butcher	59.000
Captain blood	49.000
Carrier command	49.000
Cell animator	telef.
Centerfold squares	59.000
Comic setter	139.000
Comic setter art disks	telef.
Corruption	49.000
Crazy cars	29.000
Def con 5	59.000
Defender of the crown	59.000
Deja vu II	telef.
Deluxe print II	99.000
Deluxe productions	299.000
DigiPaint	99.000
DigiView GOLD	telef.
Director	99.000
Disk drive esterno	299.000
Dos2Dos	75.000
Dragon's lair (1 MB, 6 disk)	telef.
Dragonslayer	telef.
Driller TUTTO italiano	59.000
Dungeon master	telef.
Elite	45.000
Empire	49.000
Express paint 3.0	telef.
Fantavision	125.000
Fire & forget	39.000
Fish	45.000
Flight simulator II	99.000
Scenery disks	telef.
Forms in flight	125.000
Galileo 2.0	99.000
Garfield	49.000
Grabbit	49.000
Hellfire attack	39.000
Hostages	telef.
Impossible mission II	25.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Interchange vari...	telef.
Jet & Japan bundle	110.000
Jinxter	45.000
King of Chicago	49.000
Lattice 5.0	telef.
Leaderboard birdie	29.000
Legend of the sword	45.000
Life cycles vol.1	39.000
Light!Camera!Action!	99.000
Lords of the Rising Sun	telef.
Major motion	39.000
Maxiplan plus	299.000
Menace	39.000
Mission: con-bat	telef.
Modeler 3D	129.000
Mortville manor	59.000
Nigel Mansell grand prix	49.000
Obliterator	45.000
Offshore warrior	39.000
Outrun	25.000
Olympic challenge	25.000
Operation cleanstreet	telef.
P.O.W.	59.000
PacMania	25.000
Page flipper Plus	79.000
President is missing	telef.
Ports of call	65.000
ProSound designer	79.000
ProSound w/hardware	199.000
Prowrite 2.0	179.000
Publisher plus	125.000
Reach for the stars	59.000
Return to Genesis	39.000
Rocket Ranger	59.000
SEUCK	telef.
S.D.I.	59.000
Sculpt/Animate 4D	telef.
Sentinel	49.000
Shadowgate	49.000
Sinbad	59.000
Skyfox II	59.000
Speedball	49.000
Star Goose	39.000
Star ray	49.000
Starfleet	59.000
Starglider II	49.000
Strike force harrier	49.000
The bard's tale II	49.000
The works!	249.000
Thexder	59.000
Three Stooges	59.000
Time & magic	45.000
Times of Lore	telef.
Tracker	49.000
TV Sports: Football	telef.
TV*Show	125.000
TV*Text	125.000
Ultima IV	49.000
Universal military sim.	45.000
Data disks 1 e 2	telef.
Videoscape 3D 2.0	250.000
Designs disks	telef.
VIP professional	199.000
Virus	29.000
Virus infection protection	89.000
WB Extras	69.000
Whirligig	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
World Class Leaderboard	telef.
Write & file	125.000
Zing keys	25.000
Zoetrope	telef.
Zoom	45.000
3 Demon	145.000
4x4 Off road racing	25.000

COMMODORE 64 CASS.

Around the world in 80	25.000
Barbarian II	18.000
Dark side	18.000
Driller	25.000
Flight simulator II	39.000
Game over I+II	18.000
Gold Silver Bronze	18.000
Hawkeye	18.000
Impossible mission II	12.000
Last Ninja II	25.000
MicroSoccer	telef.
Red storm rising	39.000
Shoot'em up constr. kit	25.000

COMMODORE 64 DISCO

ADD: Heroes of the lance	telef.
ADD: Pool of radiance	59.000
American civil war III	49.000
Barbarian II	25.000
Captain blood	29.000
Carrier force	55.000
Caveman ugh olympic	telef.
Chessmaster 2100	69.000
Deathlord	35.000
Driller	29.000
Echelon (con LipStick)	59.000
Eternal dagger	35.000
Faery Tale adventure	telef.
Fast break	29.000
Game over I+II	25.000
GEOS 2.0	95.000
GeoPublisher	100.000
Grand Prix Circuit	telef.
Gulf strike	49.000
Home video producer	69.000
Infocomics vari...	telef.
Mars saga	35.000
MicroSoccer	telef.
Neuromancer	39.000
Panzer strike	45.000
Red storm rising	49.000
Rocket Ranger	telef.
Shoot'em up constr. kit	35.000
Stealth mission	75.000
The bard's tale III	35.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
Zak Mc Kracken	39.000

COMMODORE 128 DISCO (128K, 80 COL.)

"C" Language	99.000
Basic 8.0	75.000
GEOS 128	telef.
Mach 128	125.000
Superpack II	179.000

OFFERTE SPECIALI

(FINO AD ESAURIMENTO)

FIREBIRD SPECIAL		Valore	A sole
AMIGA	Bubble Bobble+Whirligig+ Enlightenment	107.000	75.000
C64 cass.	Savage+Intensity+Sentinel	48.000	33.000
C64 disco	Savage+Intensity+Sentinel	65.000	39.000
AEGIS ENTERTAINMENT			
AMIGA	Arazok's Tomb+Ports of Call	120.000	89.000

DEFENDER OF THE CROWN C64: cass. 12.000 disco 15.000

... SOFTMAIL TI DA' DI PIU'.

BUONO D'ORDINE da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, FAX (031) 30.02.14, TEL (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

☐ Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. ____________ scadenza ____________

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo

Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

TOTALE LIT. ____________

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE)

Cognome e nome ____________

Indirizzo ____________ Nr. ____________

CAP ______ Città ____________ Prov. ______ Telefono ____________

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI ____________

THE KRYSTAL

ADDICTIVE

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: 69.000
IMPORTATORE: Leader

The Krystal, nuova produzione della anglosassone Addictive, è un classico game che non accetta tanto facilmente nessuna precisa etichetta o connotazione. Non lo si può definire arcade se non si parla anche di adventure e non si tratta di una strategia anche se richiede ore ed ore di attenti studi per ogni mossa. In The Krystal c'è un po' di tutto, per tutti i gusti.

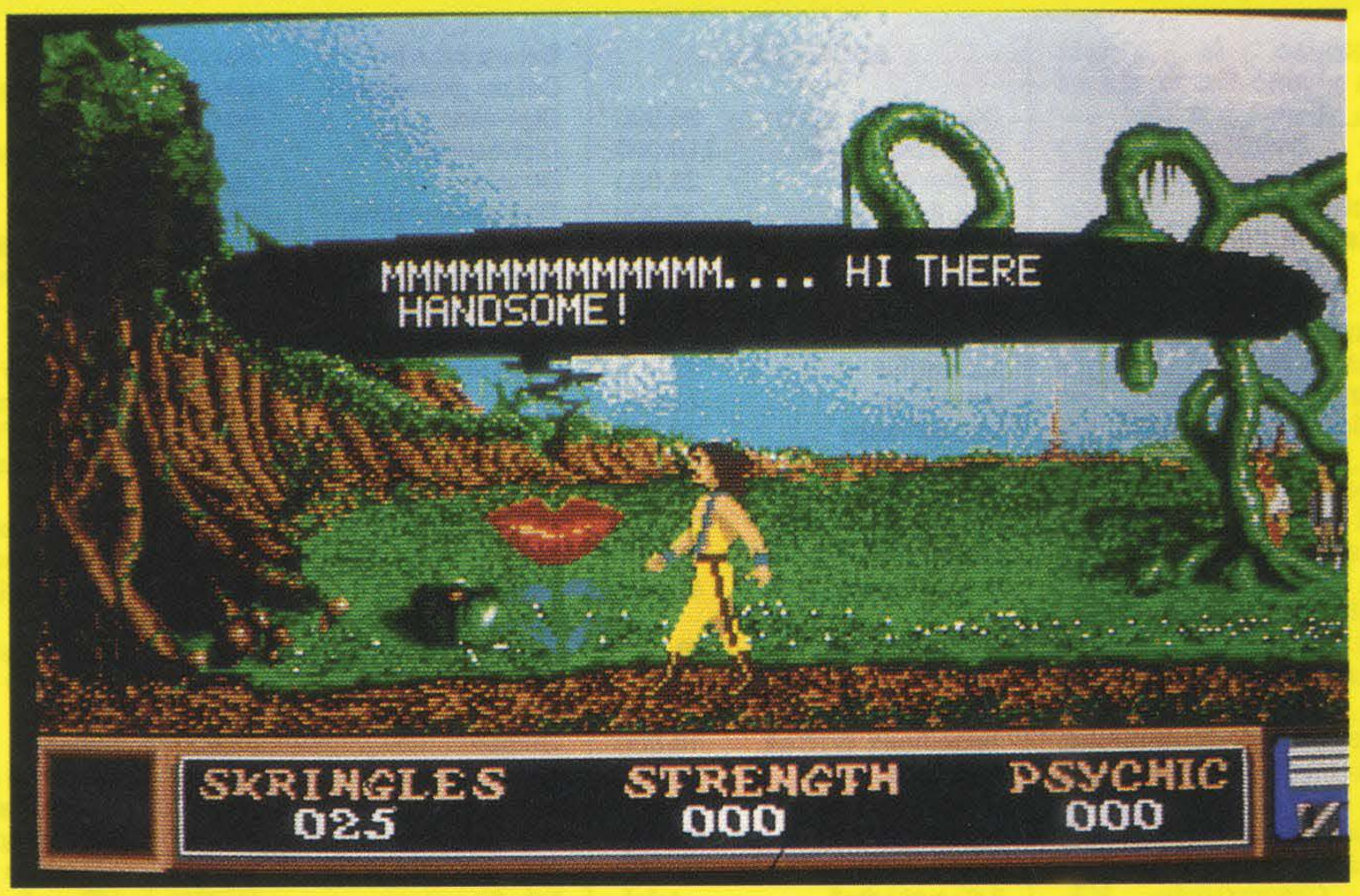
La Addictive ci fa vestire i panni di un pirata spaziale (no, non di software!), tale Drancis Frake (Provate a scambiare le iniziali e ad aprire un libro di storia!). Drancis veste una sfavillante tuta giallo limone (rubata forse a Pac Man!) e l'unica sua proprietà è un vecchio galeone stellare di seconda mano. Nonostante le premesse Drancis è stato scelto per portare a termine una rischiosa e delicatissima missione. Si tratta di rintracciare e recuperare un magico manufatto, si tratta di un cristallo appunto, capace di regolare armoniosamente le forze dell'universo. Chiaramente questo cristallo non è in vendita al supermercato e non si trova in nessun museo; è stato infatti nascosto in un misterioso luogo sacro da un altrettanto fantomatico guru. Ma c'è di peggio: anche alcune entità maligne stanno cercando di metterci su le zampe!

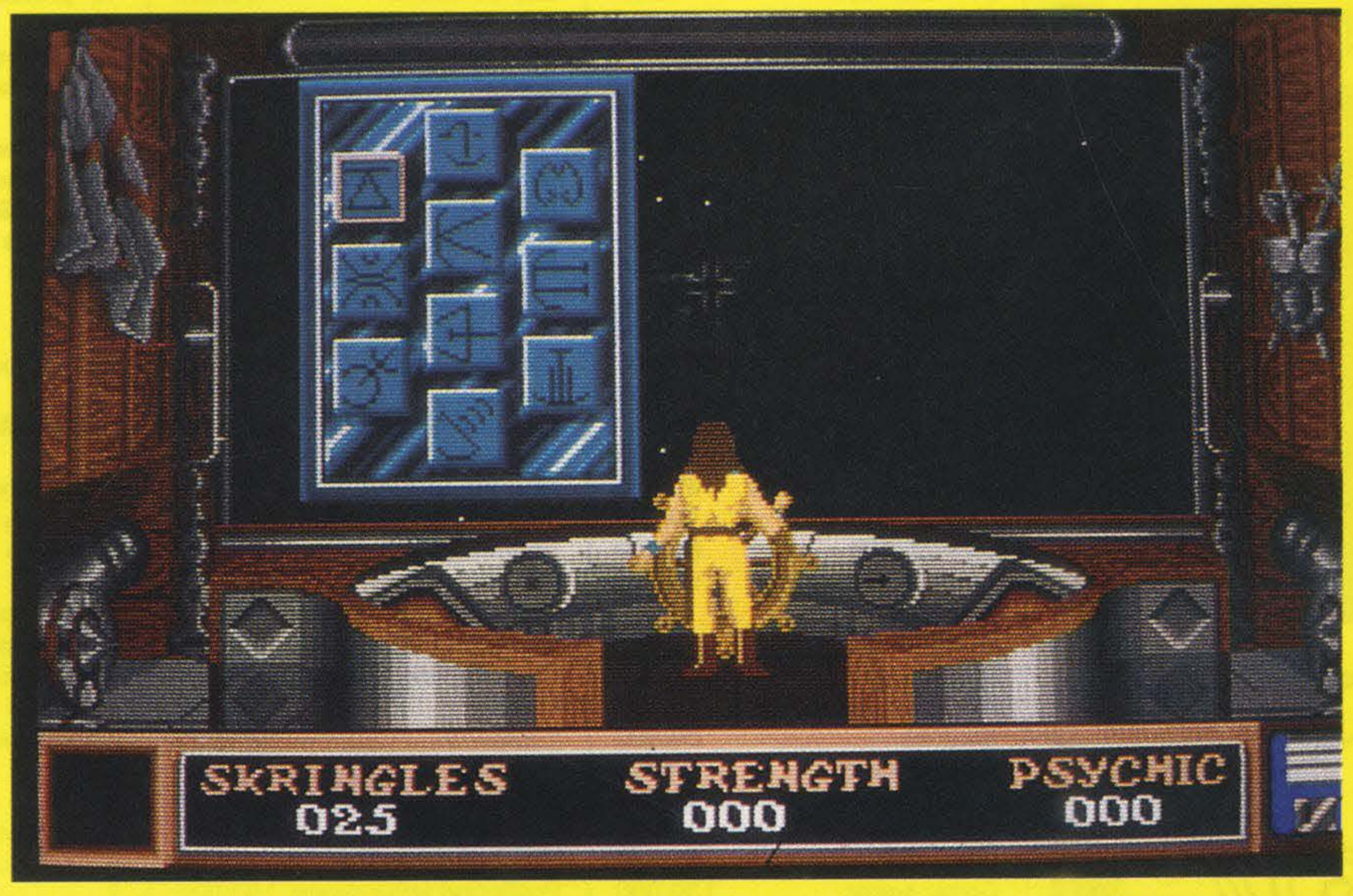
Il gioco inizia sul pianeta Meltoca, in una specie di parco naturale. La presentazione che introduce il game, vale la pena di ricordarlo, è semplicemente stupenda (Cinemaware mangiatevi il fegato!!). Drancis deve girovagare e cercare qualsiasi tipo di indizio utile per la sua ricerca, dialogando con moltissimi strani personaggi che popolano il gioco. Il denaro (la moneta in uso è lo Skringle) è altrettanto indispensabile per potersi procurare non solo informazioni ma anche oggetti e manufatti indispensabili per proseguire nella missione. Si visitano spazioporti, si viaggia su astronavi che percorrono l'hypnospazio e si affrontano bande di predoni stellari, desiderosi di "regalarci" una bella lapide. In questa particolare fase di The Krystal abbiamo alcune spettacolari sequenze arcade che nulla hanno da invidiare, in giocabilità e grafica stupefacente, ad un qualsiasi shoot'em up di grido.

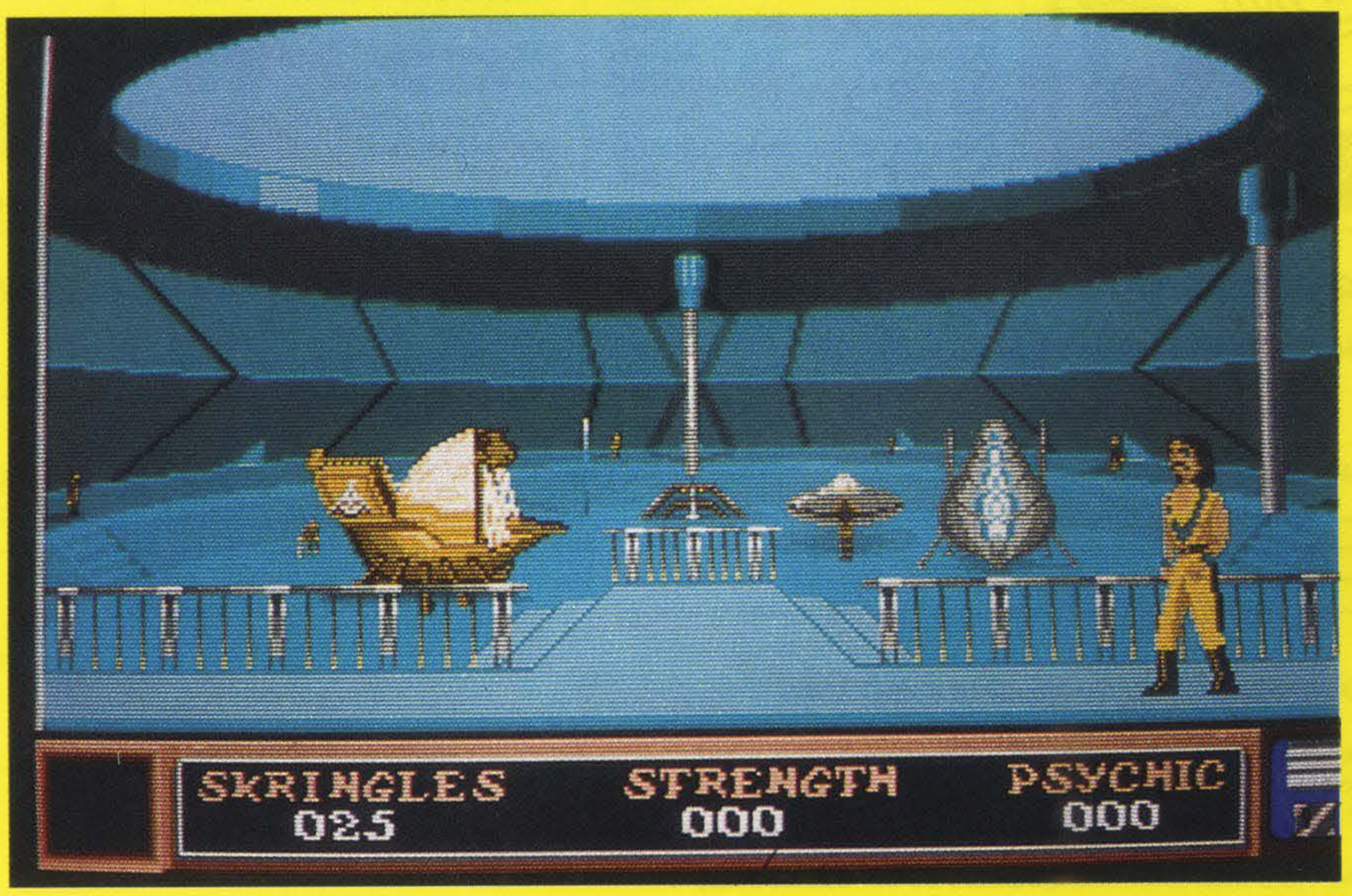
Analogamente, quando certi incontri a "quattr'occhi" risultano particolarmente pericolosi si può ricorrere alle arti marziali o alla nostra abilità di spadaccini in segmenti di gioco mozzafiato.

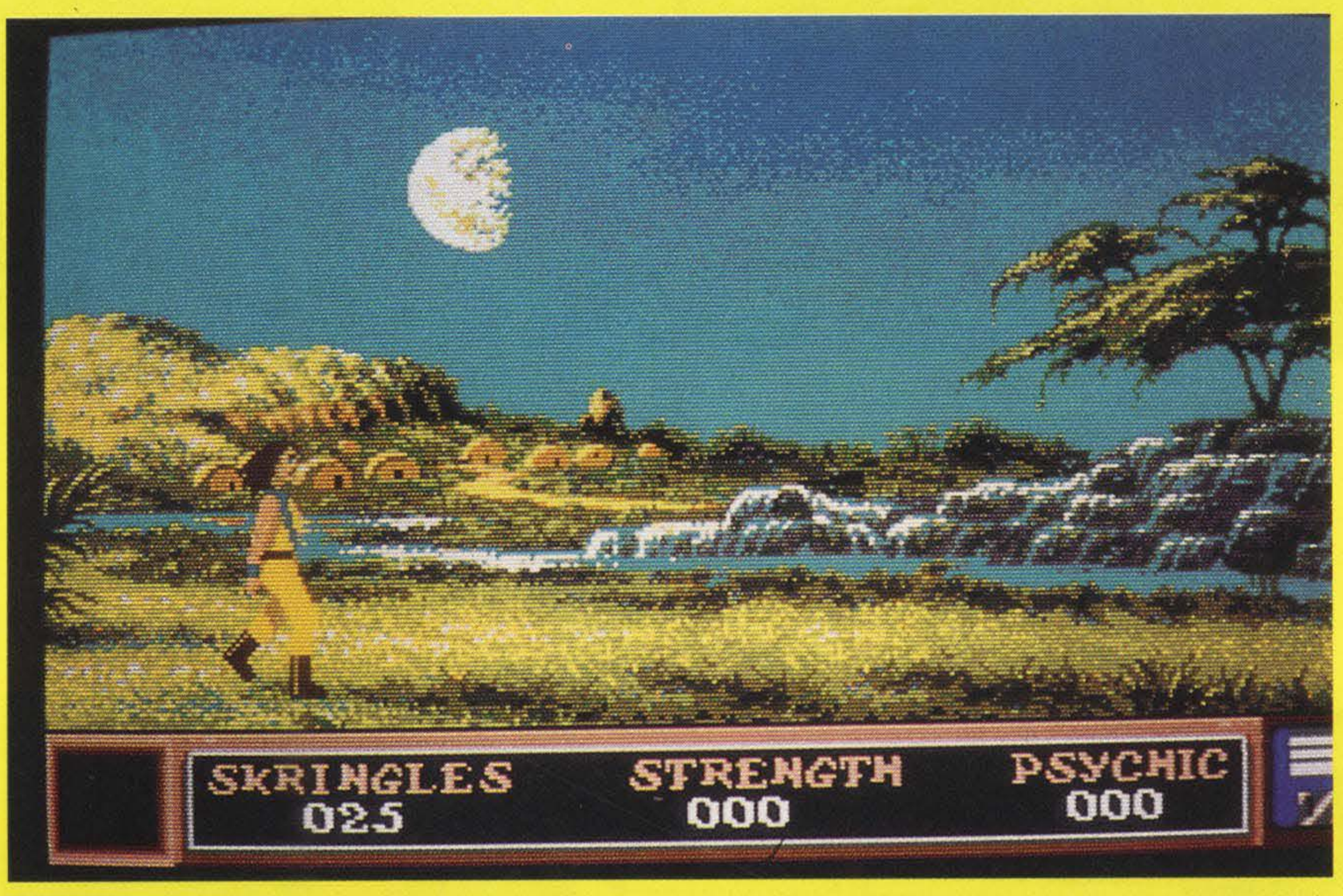
Gli indicatori di gioco rappresentano la forza (Strenght), le ricchezze e i poteri mentali (Psychic Point) di Drancis e, quando ci si trova sul galeone, l'energia dei cannoni laser e degli scudi deflettori.

Di primo acchito The Krystal sembra un













degno erede di Captain Blood o meglio la vera incarnazione in pixel dello spirito del gioco della Infogrames. Giocare a Thee Krystal è come vivere per qualche tempo in un mondo di fiaba, ancor meglio descritto graficamente di tutte le analoghe produzioni Cinemaware.

Il soggetto originale nasce dall'omonimo musical scritto nel 1976 da Mike Sutin, designer capo del game.

Anche se la giocabilità è eccellente in tutte le fasi del game, la stupefacente raffinatezza grafica si dimostra un vero asso nella manica. I fondali, ad esempio, non si ripetono mai, sono dettagliatissimi e colorati alla perfezione con ogni tipo di effetto computerizzato possibile. Le animazioni sono ottime, omogenee, compatte e piacevolissime sia da vedere che da gestire.

Suoni e voci digitalizzzate raggiungono i massimi valori espressivi in un gioco unico nel suo genere.

CONCLUSIONI

Una ventata d'aria fresca, anzi freschissima, arriva nel mondo del videogioco. Avvezzi come siamo a shoot'em up e conversioni arcade è facile parlare di originalità ogniqualvolta un programmatore inserisce un pizzico di novità in soggetti ultrasfruttati; The Krystal è tutto una novità. Atmosfere, giocabilità, scenari, modalità di gioco e persino la trama stessa riescono ad imporsi agli occhi di tutti gli appassionati, facendo davvero dimenticare le ore passate ad Outrun, Space Harrier ed R-Type.

Un gioiello purtroppo ancora unico nel suo genere che nessuno, dico nessuno, deve assolutamente perdere!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,8

Adventures

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili
Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

SPACE QUEST III

SIERRA

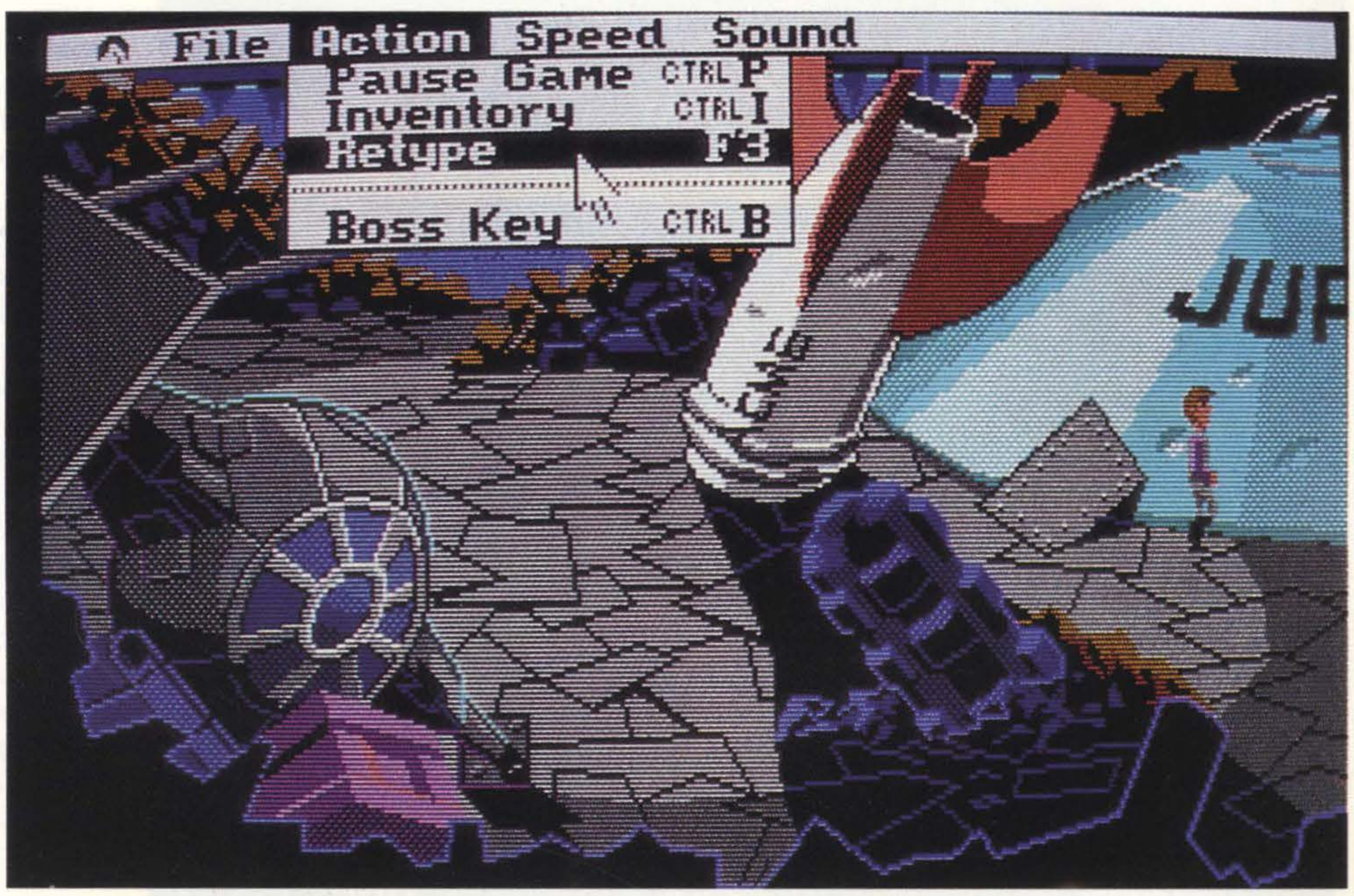
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

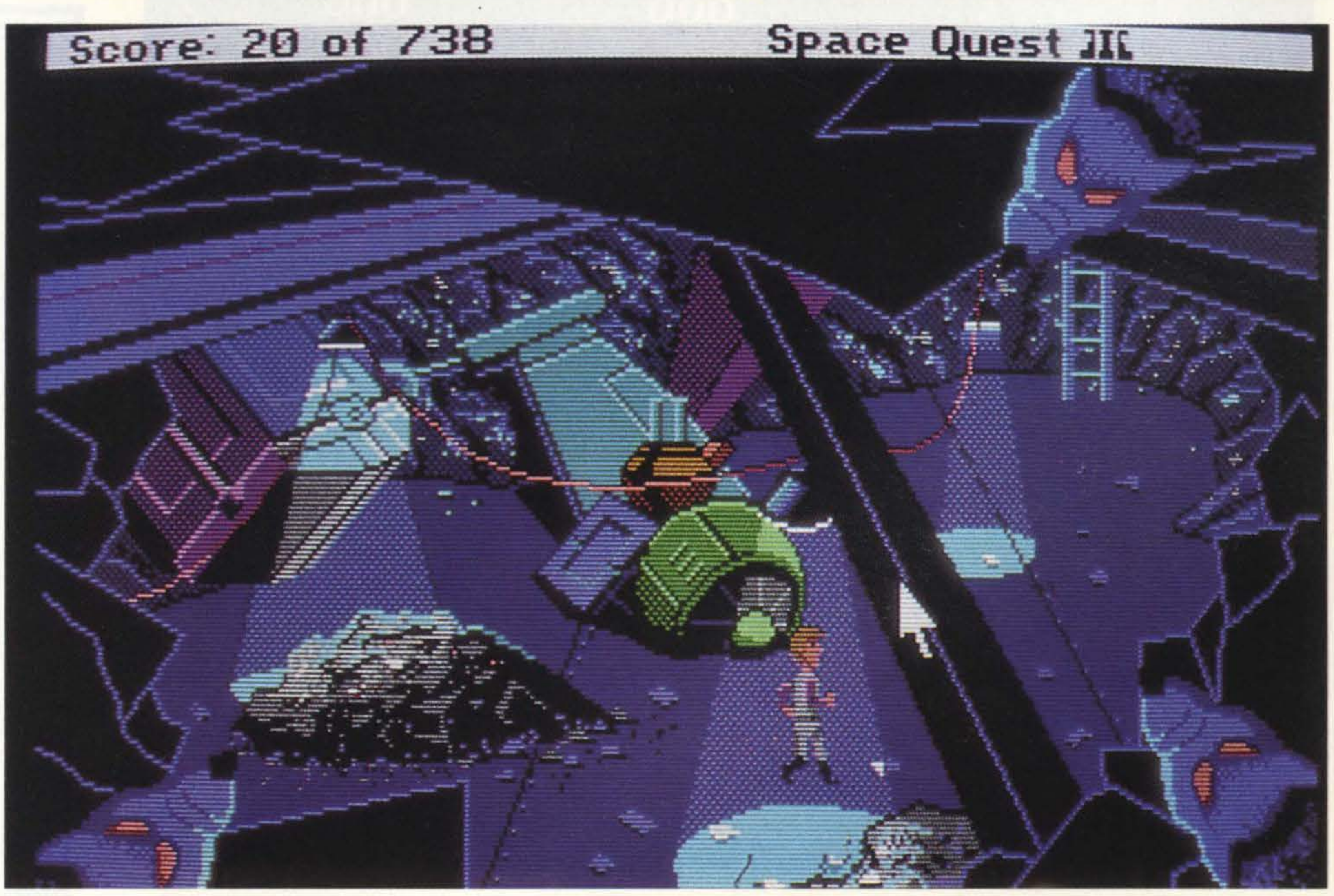
Sssshhh! Zitti! Muti! State Zitti! Frenate le vostre urla di gaudio e tripudio, avventurieri di tutte le età e di tutte le razze (visto che stiamo per affrontare un tema fantascientifico!); ebben sì, è arrivato l'attesissimo terzo episodio della saga di Space Quest prodotta da Roberta Williams & Co.

Pirates Of Pestulon è il titolo della nuova avventura del più famoso "spazzino spaziale" (zzz,zzz,zzz!!) che la storia del software ricordi. Roger Wilco è ancora fra noi per trascinarci in una pazza, esilarante e diabolica missione...ai confini della galassia!

Grafica altamente spettacolare, e particolarmente migliorata, megabyte e megabyte di dati (leggi = stanze, ostacoli, personaggi, quesiti, ecc., ecc.) ed una trama spassosissima ed imprevedibile si celano in questa ultima fatica dei "due ragazzi di Andromeda", alias games designer di questa saga, ri-alias Mark Crowe e Scott Murphy. Ed è proprio per causa loro che Roger Wilco si trova tra le mani una grossa patata bollente. La coppia di pazzerelloni è stata rapita dai Pirati di Pestulon (o almeno così pare) che hanno in serbo per loro torture indicibili ed una tremenda fine, ovviamente stanchi di essere presi in giro nelle adventure Sierra.

Si parla anche di un intervento di qualche seguace del viscido e orripilante Sludge Vohaul (ve lo ricordate?!), desideroso





di far di Wilco un budino alla banana (indovinate un po' come!).

Il nostro eroe, tralasciando per un attimo gli altri due, si trova a vagare per gli spazi siderali, ancora ibernato nel modulo di salvataggio "schizzato fuori" da Space Quest II. Ignaro del suo destino, Roger viene catturato da una strano, immenso cargo stellare, pilotato da un preoccupante droide. Ben presto, a caricamento avvenuto, dopo qualche stupenda schermata di presentazione, il modulo di salvataggio viene gettato in una specie di stiva-deposito rottami apparentemente deserta.

A questo punto eccovi la domanda di rito: riuscirà il nostro eroe a fuggire da un tetro destino e a strappare dagli artigli dei pirati di Pestulon i poveri Mark e Scott?! Se ve la sentite di giocare a Space Quest III forse potrete dare una risposta a questo terribile interrogativo. Se durante la storia vi sentirete particolarmente affaticati potrete ristorarvi con un Monolith Burger cucinato in uno dei moltissimi fast food stellari di Space Quest III.

Come nella migliore tradizione Sierra anche questo prodotto offre un infinità di luoghi da visitare e di quesiti da risolvere per totalizzare, possibilmente, un massimo di addirittura 738 punti!!!

Si tratta senza dubbio della più complicata e lunga adventure mai prodotta dalla software house di Roberta Williams.

L'input è sempre gestito dalla tastiera, con la meccanica già vista nei recenti Leisure Suit Larry II e Police Quest II, ed è previsto il comodissimo impiego del mouse o del joystick per muovere Roger. Il vocabolario risulta particolarmente ricco ed elastico in modo da rendere il più immediata possibile l'interazione con il gioco. Gli effetti speciali sono favolosi e così pure i quasi 30 minuti di colonna sonora composta ed eseguita dal mitico Bob Siebenberg dei Supertramp. Per amore di cronaca ricordiamo che Bob ha già collaborato, a livello musicale, ad altre produzioni Sierra.

La versione da noi provata gira su IBM PC e compatibili ed è contenuta su ben sei dischi da cinque pollici e un quarto o 3 dischi da tre pollici e mezzo, tutti contenuti nella stupenda confezione. Oltre a consigliare caldamente l'installazione su Hard Disk non possiamo che appoggiare caldamente l'uso di una card EGA per sfruttare al massimo la stupenda grafica del programma.

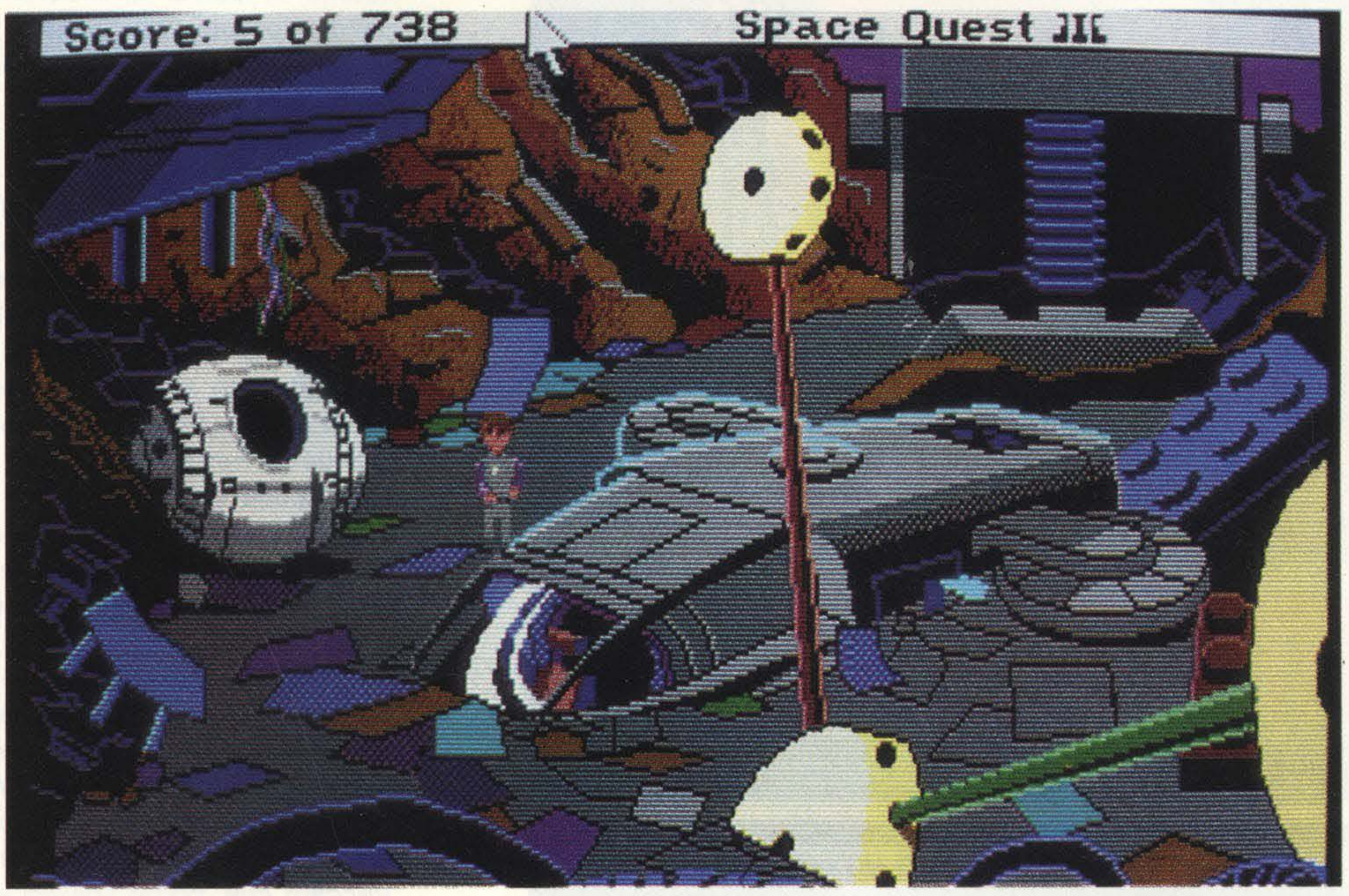
Space Quest III può gestire anche una scheda musicale come la AD Lib Music Sinthesizer Card che la Sierra pubblicizza su un coupon allegato al gioco.

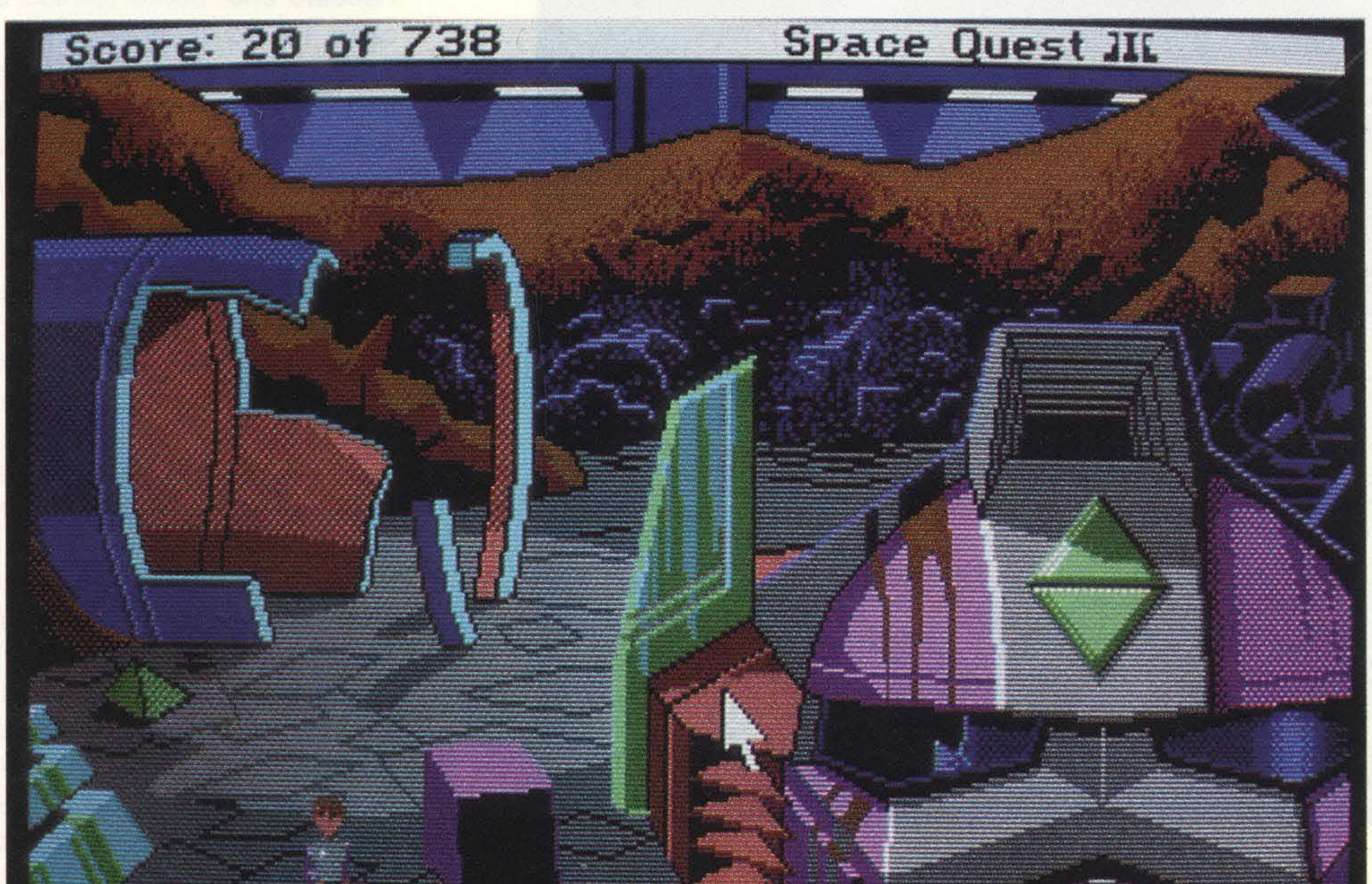
CONCLUSIONI

Space Quest III è davvero l'appuntamento finale per tutti gli adventurmen, specie per quelli fanatici delle produzioni Sierra. Arrivare ai fatidici 738 punti sviscerando ogni più piccolo particolare del gioco non è certo cosa da tutti.

Ad un costo abbastanza accettabile ci viene proposto un vero gioiello di giocabilità, intrigo e divertimento.

Non mancate a questo grandissimo appuntamento!





Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,4

GOLD RUSH!

SIERRA

ATARI ST - AMIGA - IBM PC E COMPATIBILI
DISCO
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT.
IMPORTATORE: LEADER

L'attesissima "Corsa all'Oro" della Sierra californiana (neanche farlo apposta eh?!) arriva, con tutta la sua febbre, anche in Italia; e per il momento ad esclusivo beneficio degli utenti di IBM PC e compatibili. Vendiamo tutte le nostre terre, liberiamoci da ogni legame, compriamo un setaccio, un fornello da campo e qualche altro indispensabile utensile, e partiamo alla ricerca di fortuna alla volta del Klondike di Paperon de Paperoni!

Tre complete avventure, vincolate tra loro, ci attendono nell'infuocata corsa all'oro ideata e scritta da Doug e Ken MacNeill, già co-autori della saga di King's Quest.

Nel primo scenario di gioco ci troviamo a bordo di un piroscafo che veleggia attraverso lo stretto di Panama. Dovremo quindi proseguire a piedi verso l'America Centrale, evitandone tutti i pericoli: serpenti velenosi, sabbie mobili e indigeni dichiaratamente ostili saranno all'ordine del giorno.

Nella fase successiva di Gold Rush! viaggeremo a bordo di una scassatissima diligenza, di un tipico battello fluviale a vapore e di un treno merci, fino al cuore degli States, nel selvaggio West. Gli ostacoli che incontreremo sono di due tipi: pellerossa sul sentiero di guerra, ladri di bestiame nonchè predoni, e barriere geografiche pressochè invalicabili, unite a climi proibitivi anche per i pionieri più consumati.

Nella terza ed ultima spedizione ci imbarcheremo su un veloce yacht e veleggeremo dalla East Coast fino a Capo Horn e da qui si farà rotta di ritorno verso la California. Tutte le nostre capacità verranno messe alla prova durante un viaggio estenuante in cui ci difenderemo dallo scorbuto, dai banchi di scogli, dalla tempeste e dagli infidi flutti dell'oceano.

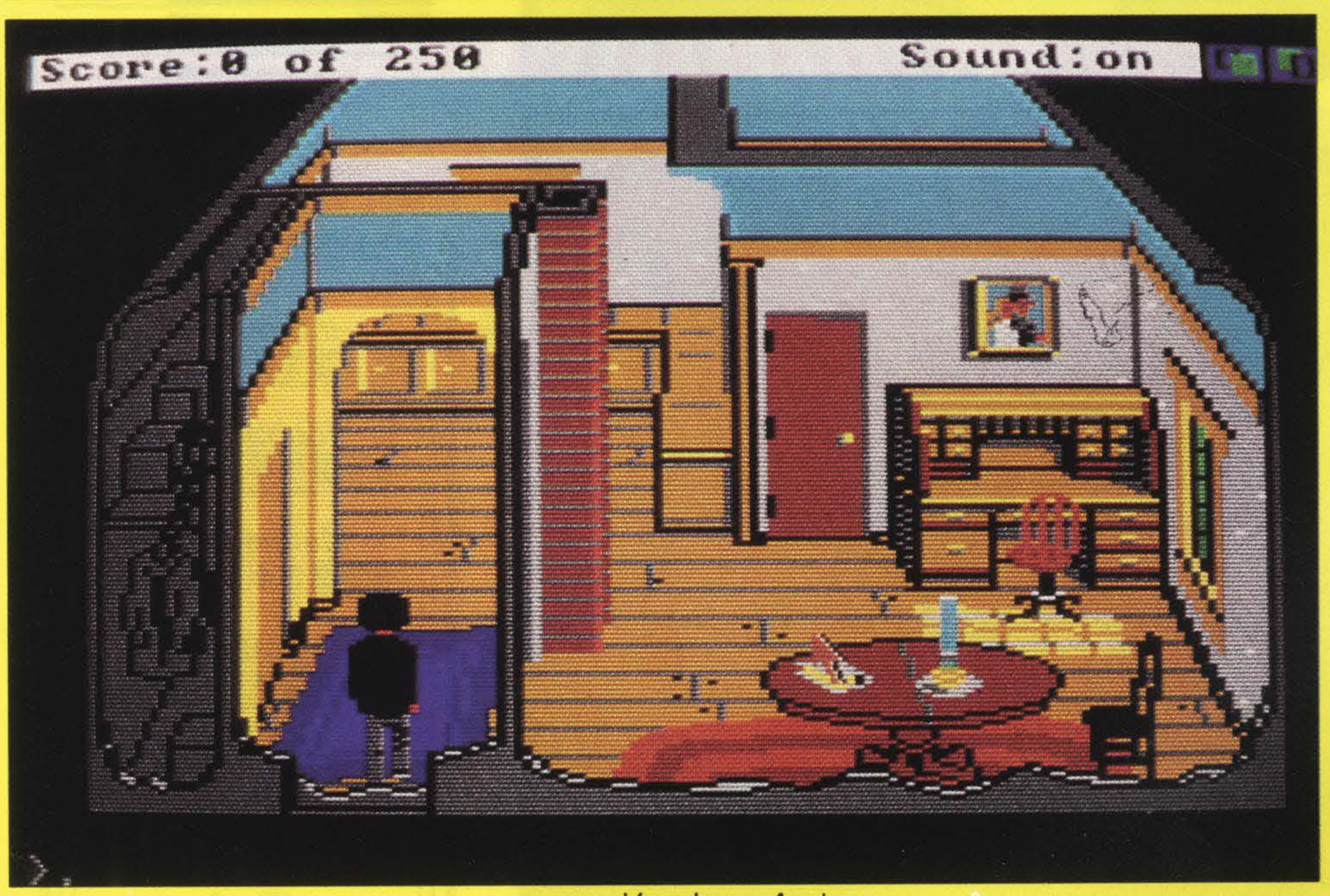
In tutti gli scenari di gioco si impersonifica un coraggioso e impavido avventuriero il cui unico scopo sarà quello di raggiungere le varie destinazioni e mettersi a scavare alla ricerca delle centinaia di milioni d'oro puro che dal 1849 al 1852 vennero estratte dai cercatori di tutto il mondo. Si tratta infatti di una ricostruzione che ci permette di rivivere quella sfrenata corsa alla ricchezza che vide fiorire, realizzarsi e a volte anche morire i sogni di molti.

Il ricco package di Gold Rush! ci offre anche una stupenda carta geografica di questo "Eldorado" ed un libercolo dettagliatissimo che narra proprio la vera storia della corsa all'oro. Peccato che, come spesso accade, il tutto sia scritto esclusivamente in inglese; molti potenziali acquirenti della nuova adventure Sierra potrebbero bloccarsi di fronte a questo fastidioso handicap.

Ad ogni modo si tratta di uno stupendo programma, ricreato alla perfezione su oltre 150 differenti schermate e con effetti scenografici di altissimo livello ed effetto; non per ultimo, giocando a Gold Rush! si impara anche un pizzico di storia a "stelle e strisce".

La giocabilità e l'interazione sono sempre di ottima qualità nella migliore tradizione Sierra; anche gli effetti sonori sono stati curati con particolare attenzione proprio per confezionare fino in fondo un vero colossal della storia delle Adventure. Particolarmente sviluppato anche il vo-





Versione Amiga

cabolario che viene gestito dalle numerosissime finestre di dialogo. Come sempre esiste la protezione a livello di password ricavabile dal volumetto sulla storia della Gold Rush.

VERSIONE AMIGA

Ottima la grafica ed il sonoro e, non per ultima, sempre graditissima la fantastica gestione mouse.

VERSIONE IBM PC

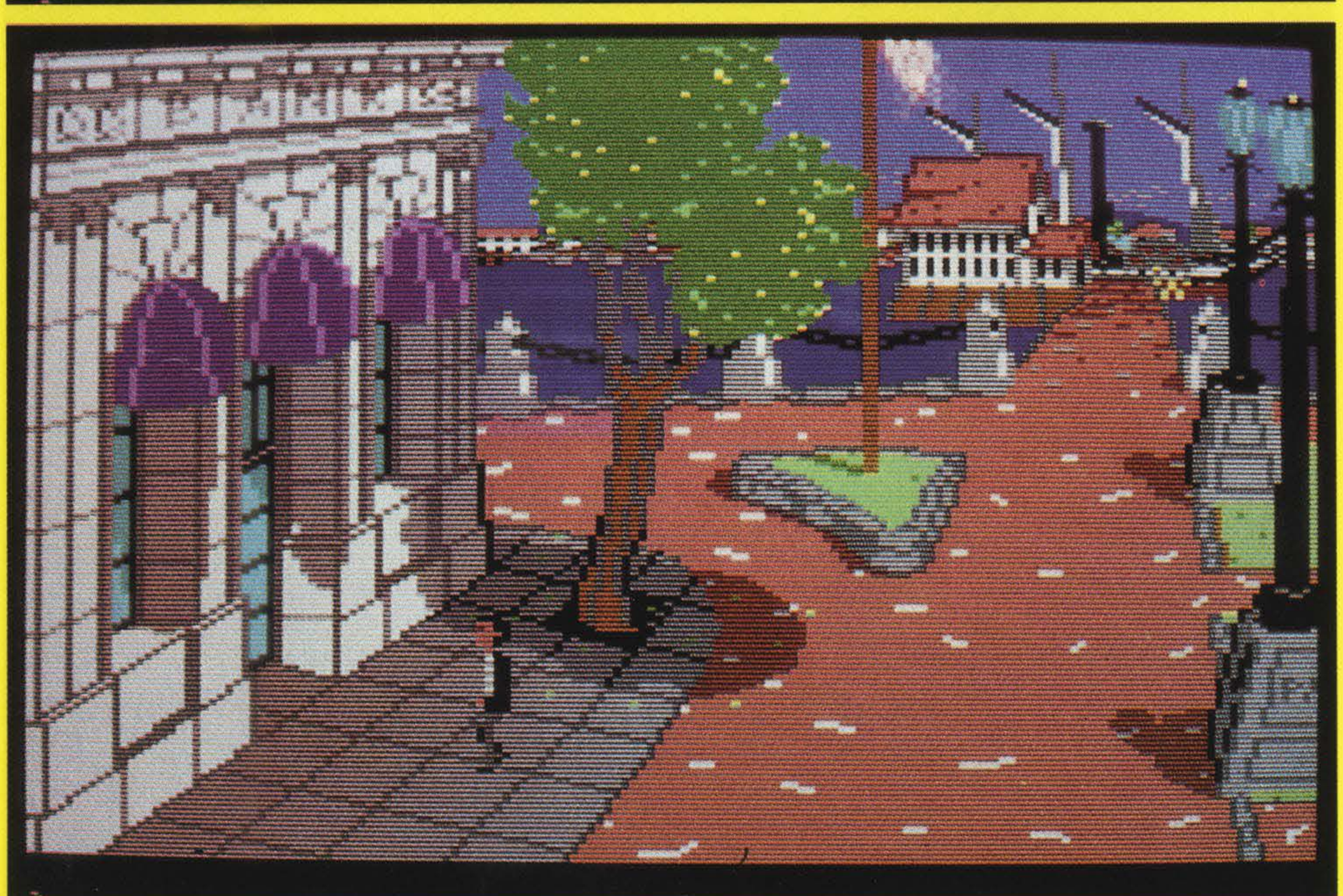
Sempre bella la grafica (specialmente se si utilizza un EGA) mentre spiace non poter utilizzare una qualsiasi Sound Card che non è prevista dalle tracce audio del gioco. Ottima la gestione mouse se lo si possiede.

CONCLUSIONI

Da tempo avvezzi a epopee fantascientifiche, avventure medievali, scontri a fuoco metropolitani e tanto galanti quanto strampalati "love affair" all'americana, ci siamo stupiti ed entusiasmati non poco di fronte a Gold Rush!. Si tratta di una adventure davvero unica nel suo genere che funziona un po' come una fantastica macchina del tempo, di gran lunga migliore alla "Explora" di Chrono Quest!

Mille esplorazioni ed ostacoli, un sole accecante, centinaia di luoghi, praterie sconfinate e tantissime magiche atmosfere ci attendono dentro allo scrigno di Gold Rush!: rinunciarvi sarebbe un peccato!





Versione Pc IBM & Comp

IBM & PC Comp.

Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8

Amiga

Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,4

Simulations

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

WESTERN EUROPEAN TOUR E GLI SCENERY DISK

SUBLOGIC CORPORATION

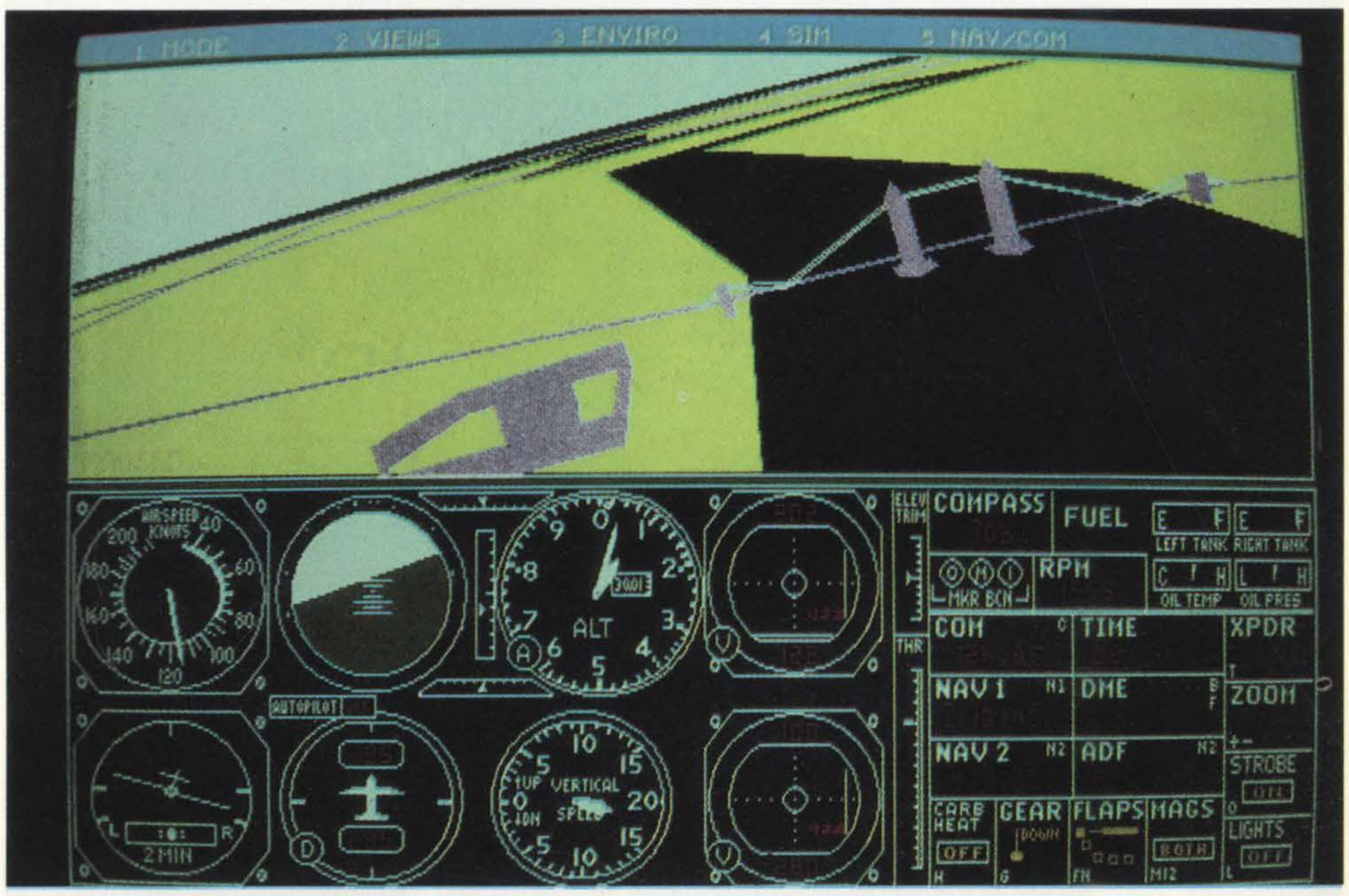
PROVATO SU IBM AT E SCHEDA GRAFICA EGA
PREZZO: L. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

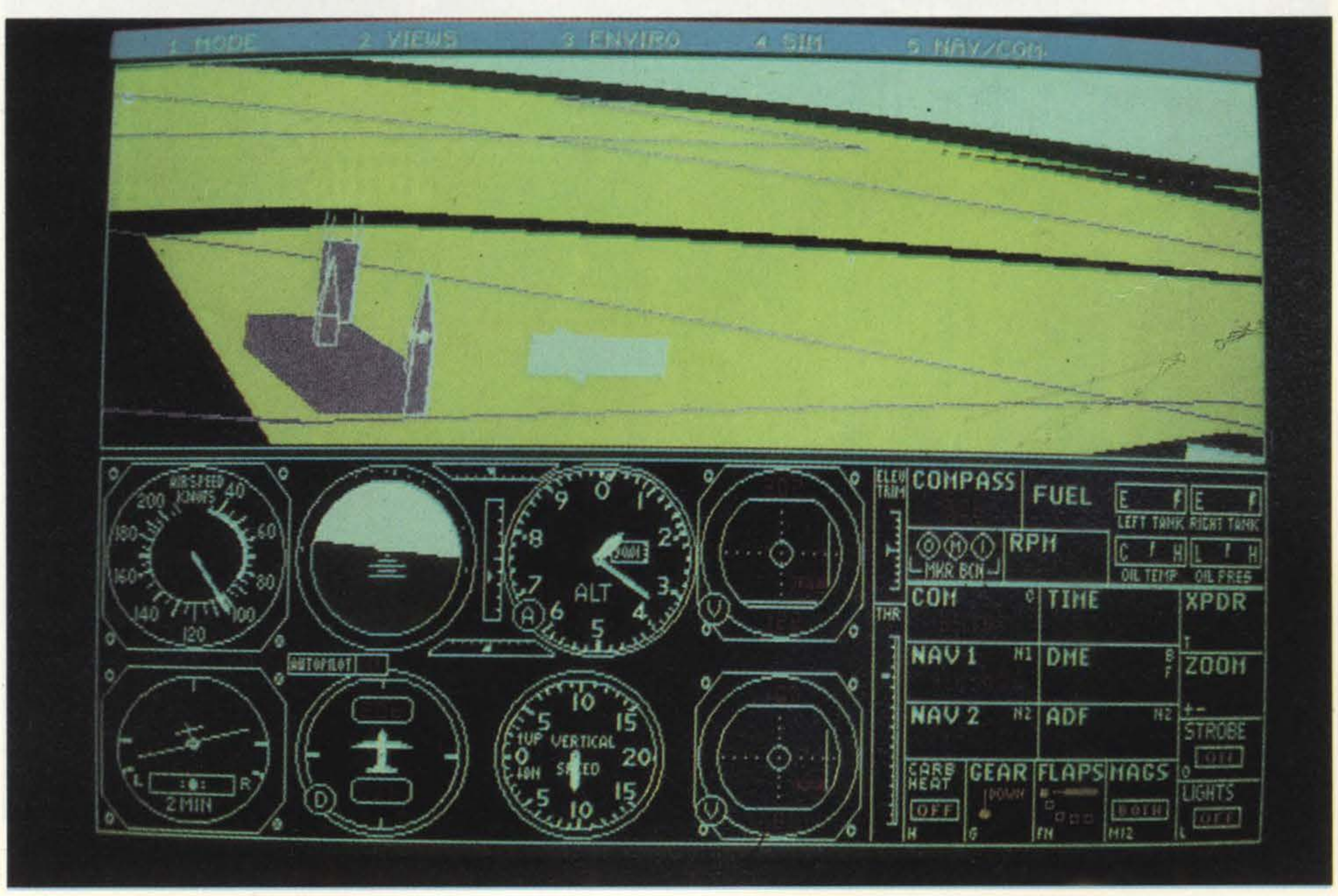
Gli SCENERY DISK della Sub-LOGIC sono dischi dati contenenti le coordinate e le informazioni di determinate regioni del mondo. Ogni disco scenario include solitamente gli aeroporti più importanti ed i VOR di ogni regione aerea coperta.

I dati dei dodici dischi che ricoprono l'intera superficie degli Stati Uniti sono stati elaborati in collaborazione con il NOAA (National Oceanic and Atmospheric Administration), utilizzando le "Sectional Aeronautical Charts and Airport/Facility Directories". Queste carte suddividono gli Stati Uniti in 37 differenti aree, quindi un disco comprende circa 3 di queste superfici.

In ogni "volume" sono compresi circa 100 aeroporti e 100 VOR. Tutti questi dati possono essere utilizzati dai possessori di JET, di FLIGHT SIMULATOR II o III e di MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR.

Questo discorso, logicamente, vale anche per gli SCENERY DISK dell'Europa Centrale dei quali andremo tra breve a parlare. Per gli Stati Uniti oltre ai dischi scenario esiste anche una serie di STAR SCENERY DISK che contengono i dati ed i particolari molto dettagliati di piccole superfici di territorio. Questi STAR SCENERY DISK sono rivolti a chi vuole fare voli a bassa quota per esplorare le varie città d'America. Per utilizzare questi dischi, se possedete il FLIGHT SIMULATOR III, vi basterà cliccare col mouse sul





menu contenente i dati dell'aeroporto di partenza ed inserire le coordinate e l'altitudine del nuovo aeroporto. Se, invece, possedete il vecchio FLIGHT SIMULATOR II entrate nell'editor battendo CTRL E ed inserite le coordinate dell'aeroporto interessato e l'altitudine.

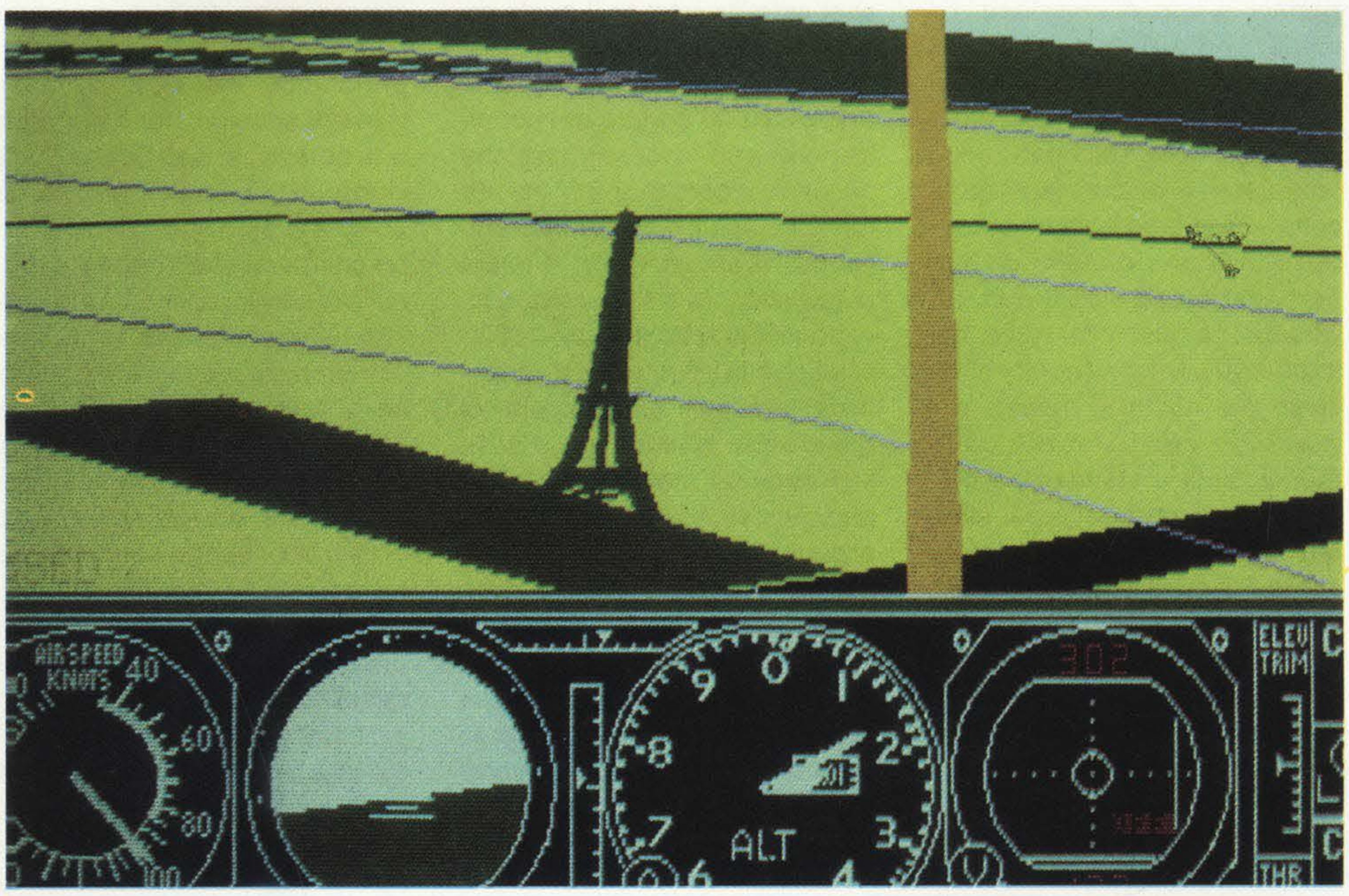
Gli WESTERN EUROPEAN TOUR SCENERY DISK, comprendono gli aeroporti di una grande parte della Gran Bretagna, della Francia e delle Germania dell'Ovest. Questi dischi dati sono stati sviluppati da Loren Kirkwood e da Michael Woodley utilizzando le carte aeree usate normalmente dai piloti delle aviazioni civili di tutto il mondo occidentale. Le quattro mappe contenute nella confezione sono perfette imitazioni delle carte aeronautiche usate normalmente dai veri piloti. Fra gli aeroporti più importanti riportati ricordiamo: Heathrow (Londra), Cardiff, Charles De Gaulle (Parigi), Lille, Frankfurt. Fra le zone da sorvolare a bassa quota per la ricchezza e la precisione dei particolari ricordiamo:

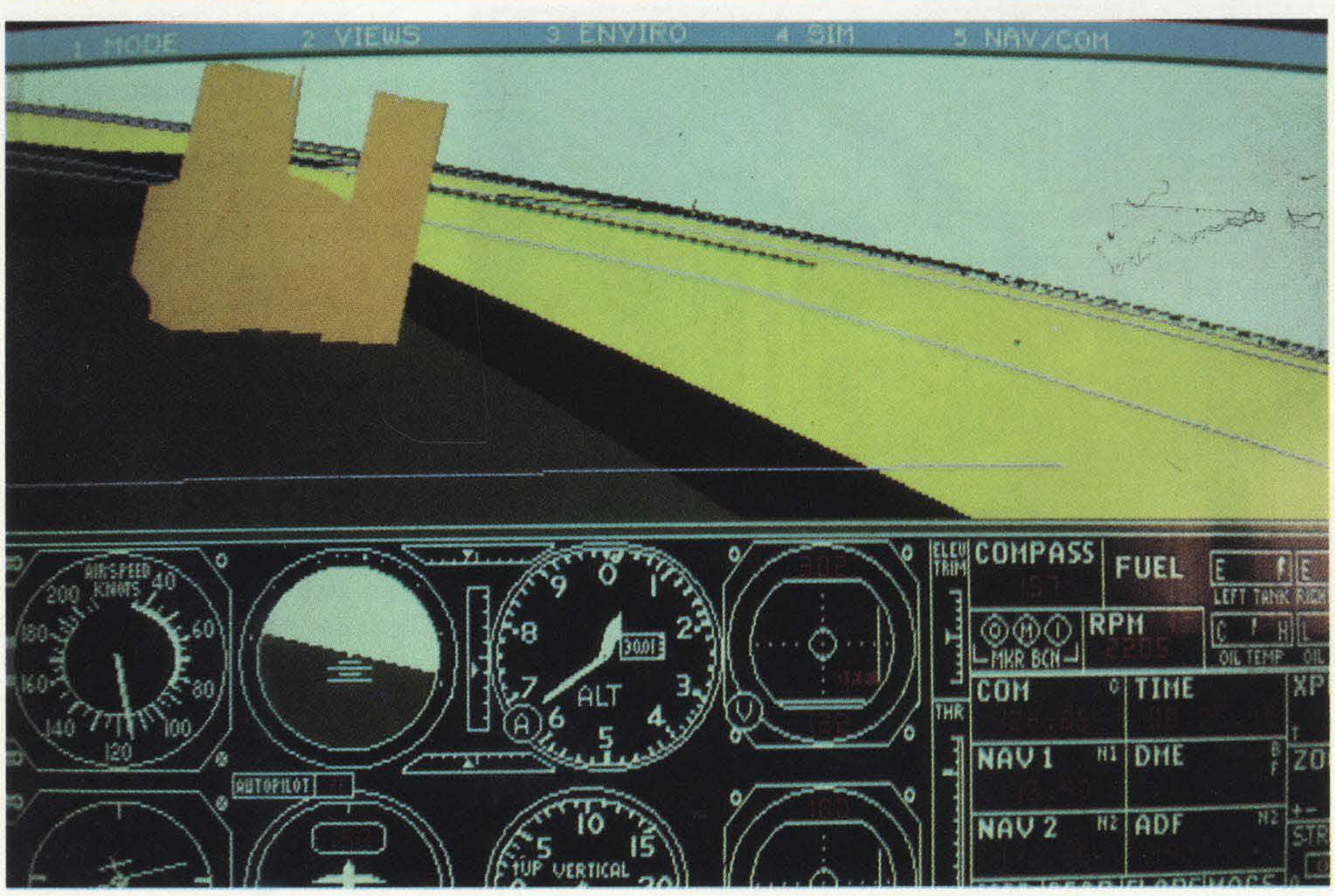
- Londra, con l'abbazia di Westminster, il palazzo del Parlamento, la Torre di Londra, il famoso Tower Bridge, Buckingham Palace, la Cattedrale di St. Paul ed il Tamigi
- Stonehenge coi suoi segreti ed i suoi spettacolari e misteriosi monoliti
- Parigi, con l'Arco di Trionfo, la Torre Eiffel, la zona di Montmartre, il museo del Louvre, la cattedrale di Notre Dame, la Senna con le sue acque ed il suo suggestivo paesaggio
- Francoforte, con il palazzo dell'Opera, la cattedrale, il parco zoologico e la zona delle tre montagne a nord della città.

Questo non è che un piccolo elenco delle città che potete sorvolare ed esplorare.

Moltissime altre zone sono state riportate con dovizia di particolari, per rendere ancora più interessante l'utilizzo del FLIGHT SIMULATOR III, senz'altro il migliore fra i vari simulatori di volo in commercio oggigiorno. La possibilità di utilizzare un piccolo aereo a reazione invece del solito turboelica che ha fatto la fortuna delle varie versioni di FLIGHT SIMULATOR rende meno noioso il lasso di tempo necessario per compiere i vari spostamenti da una città all'altra. Se non volete vivere i vari trasferimenti non dovrete fare altro che inserire i nuovi dati della zona che volete esplorare.

Nella confezione è contenuto un buono che permette di acquistare al prezzo di 4,95 dollari la copertina in plastica in grado di raccogliere le mappe ed i fogli dei dati dei vari aeroporti (solo per versione USA). L'utilizzo di una custodia ad anelli è indispensabile visto che la documentazione è contenuta su svariati fogli forati non rilegati in un manuale. Ciò permette agli acquirenti di più scenery disk di fare un unico notebook molto simile a quello usato dai piloti.





CONCLUSIONI:

Grossa limitazione di questi dischi è la non installabilità su hard disk dei dati. Questi infatti non solo non si possono trasferire su disco fisso, ma sono anche incopiabili con i soliti sistemi DOS tipo DISKCOPY o COPY.

Attenti quindi a non rovinare il disco originale, vista l'impossibilità di fare una copia lavoro.

Aspettiamo con ansia gli SCENERY DISK del Sud Europa ed in particolare dell'Italia !!!

Il sonoro e la giocabilità non sono valutabili, perchè dipendono dal simulatore utilizzato.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,3

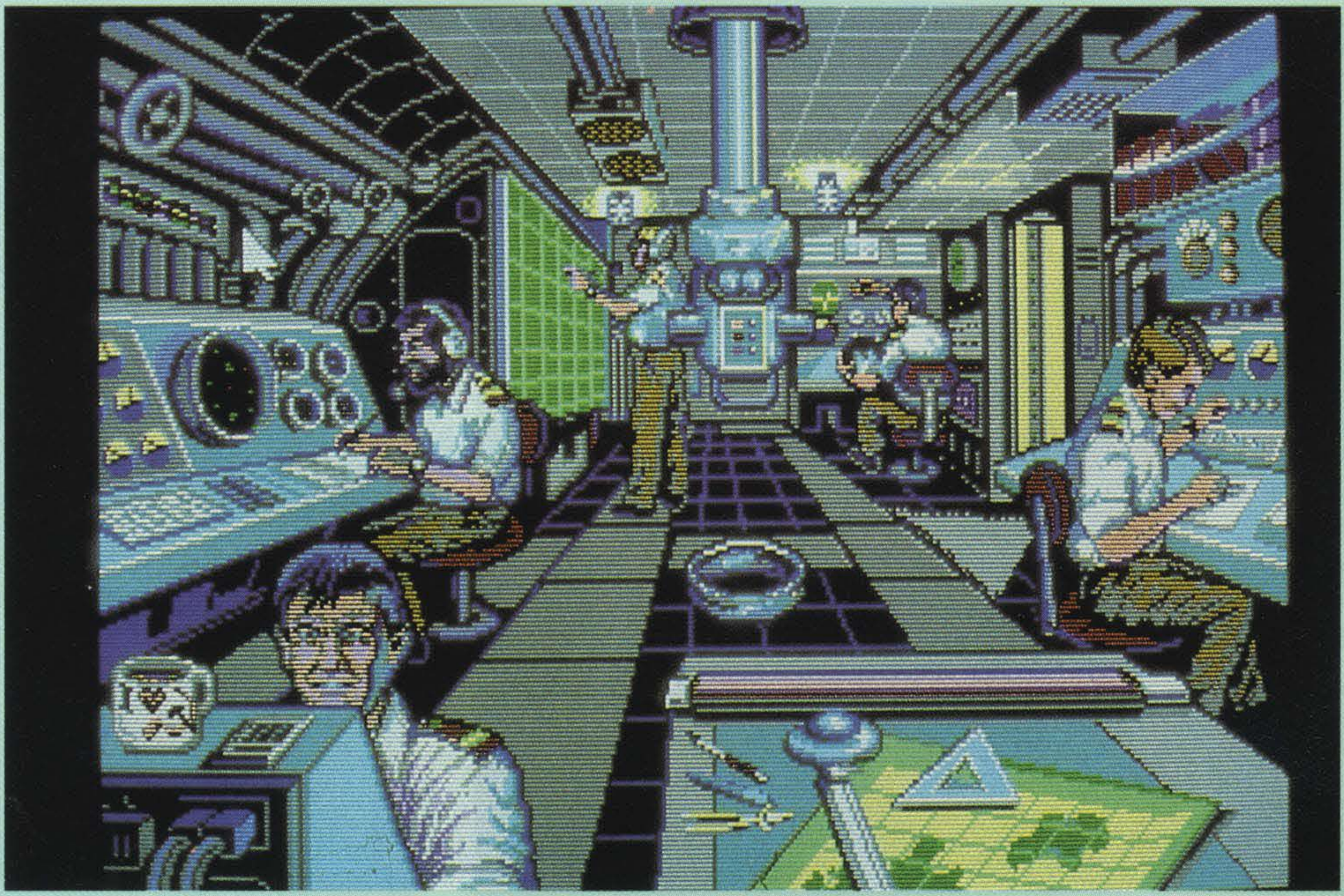
688 ATTACK SUB

ELECTRONIC ARTS

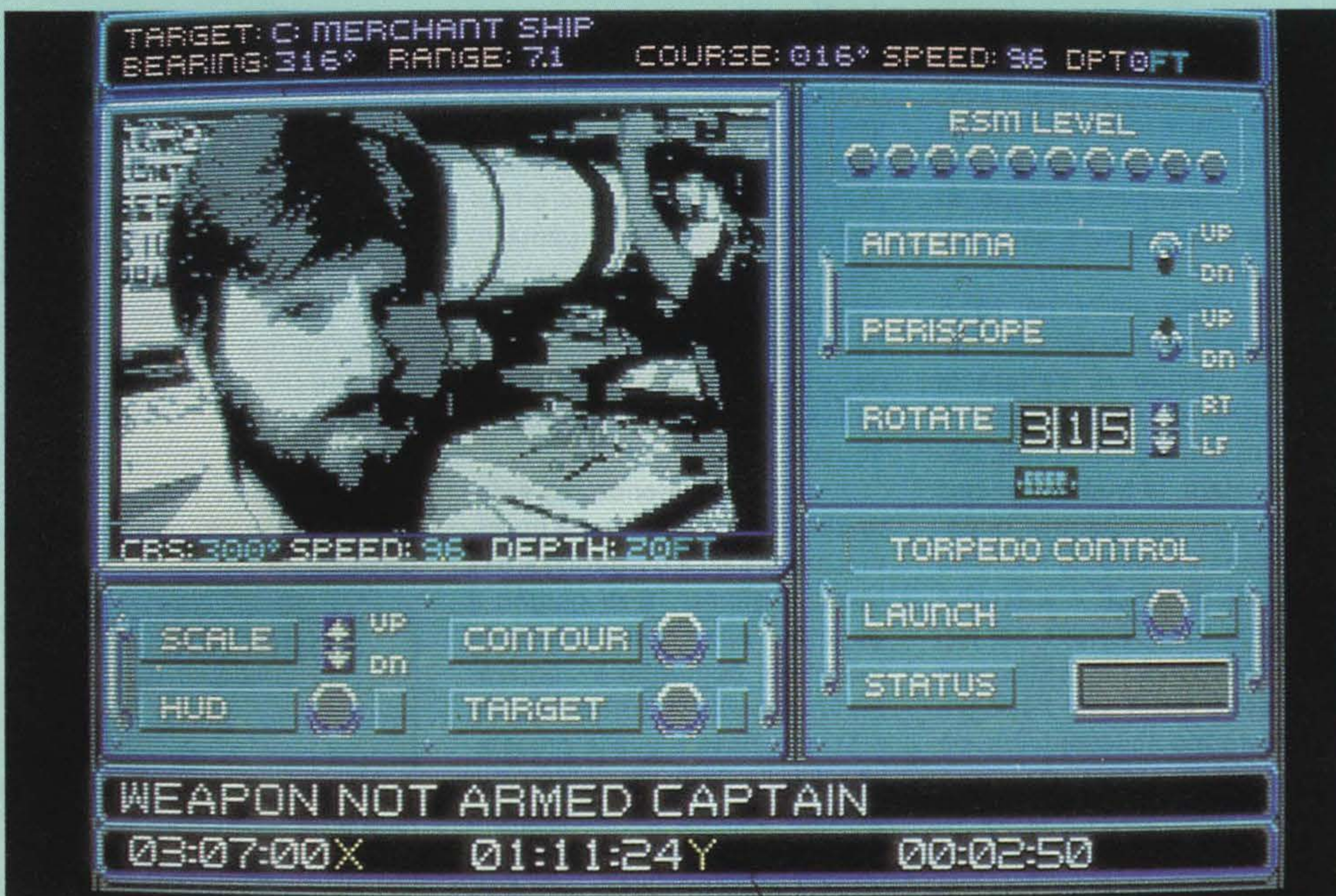
IBM PC E COMPATIBILI
DISCO
PREZZO: 72.000
IMPORTATORE: C.T.O.

Per il momento viene prodotto e distribuito soltanto per l'ambiente MS/DOS forse la miglior simulazione di sottomarini mai prodotta per home o personal computer. Dopo il mitico Silent Service, l'ottimo Sub Battle Simulator e l'insolito Hunt For Red October, arriva lo stupendo 688 Attack Sub dell'Electronic Arts. Dico subito che risulta pressoché imperativo poter disporre di una scheda grafica EGA per poter godersi appieno l'eccezionale grafica che realizza ogni singola fase di gioco. Analogo discorso andrebbe fatto per la miriade di effetti sonori incredibilmente realistici se solo in Italia si potessero reperire facilmente i vari device musicali per collegare un PC ad un impianto Hi-Fi stereo. Dalla confezione particolarmente attraente ed originale escono un paio di dischetti ed un manualone di oltre settanta pagine, purtroppo tutte in inglese. Quali sommergibilisti sfegatati l'inglese è il nostro pane, non è vero?! Balziamo quindi ai comandi di un sottomarino nucleare 688 statunitense o di un analogo Alfa sovietico. Eh sì perchè in questo gioco non si fanno distinzioni e non si parteggia per nessuno: come già avveniva in Sub Battle Simulator della Epix anche qui possiamo schierarci fra una delle due fazioni opposte, sotto l'occhio attento di Bush o di Gorby!

Data la grande quantità di dati e di particolari contenuti sui dischetti del programma è necessario eseguire un "install" su floppy o su hard disk in quanto i supporti originali non possono "girare" da soli. Il programma prevede l'uso di un mouse che si rivela particolarmente divertente da usare. Il primo schermo di gioco rappresenta il classico menu dal quale potremo selezionare il tipo di missione. La prima, Torpex '89, è la classica situazione bellica d'allenamento mentre le restanti otto corrispondono a veri scenari molto complessi e di crescente difficoltà. Possiamo quindi scegliere se utilizzare o meno un modem, per giocare contro un avversario "a distanza" (che comanderà un sommergibile diverso dal nostro), impostare il grado di realismo/difficoltà (principiante o standard) e predisporre il programma per sfruttare un eventuale device sonoro come il Covox Speech Thing o simili. La prima schermata vera e propria ci porta direttamente nella sala comando o ponte principale del 688 o dell'Alfa prescelto. Da qui, come già accadeva in Silent Service e simili, potremo spostarci alla sala radio, al timone, ai tubi lanciamissili, all'impianto sonar, al periscopio e al display completo sul funzionamento della nostra nave. Ogni sezione menzionata fa ovviamente capo ad una particolare schermata in cui, sempre con l'ausilio del mouse (se l'abbiamo installato) o della tastiera, potremo gestire i vari controlli. La sala radio va visitata per prima in quanto vi è stato inserito il meccanismo di protezione del programma che prevede il solito inserimento della password contenuta nel manuale. Da qui potremo anche collegarci al satellite tramite il quale otterremo tutte le informazioni relative alla missione prescelta. Portandoci al timone del battello otterremo la schermata che contiene i comandi per variare rotta, velocità e profondità attivando, eventualmente, il pilota automatico; la stessa cosa succede nell'ambito dei tubi lanciasiluri che devono essere caricati ed armati. Il 688 dispone di quattro tubi anteriori e due ausiliari anteriori mentre i sei complessivi dell'Alfa sono posti tutti a prua. Abbiamo anche la possibilità di lanciare missili balistici, presenti su entrambi i battelli, che seguono la stessa procedura di armamento e lancio dei siluri. L'Alfa può infine lanciare i cosiddetti Noisemaker ovverosia delle piccole sonde che riproducono le frequenze sonar emesse dal nostra vascello in modo da confondere i rilevamenti avversari. E' interessante notare che sulla cartina di navigazione possiamo registrare anche gli spostamenti e le presunte rotte degli avversari, nonché intervenire direttamente sull'effetto cavitazione del nostro sottomarino. L'indicatore apposito ci informa sul volume di onde sonore, rilevabili dal nemico, prodotto dallo scorrere dell'acqua sulle pale delle nostre eliche. Le bolle che così vengono prodotte provocano molto rumore per i sonar nemici e in questo processo intervengono principalmente l'accelerazione e la profondità; mantenendo bassi valori di accelerazione e profondità notevoli si può ridurre la cavitazione. La pagina grafica del sonar è la più importante per poter orientarsi sott'acqua e seguire i vari nemici. La cartina in questione che appare in questo schermo rappresenta la posizione di tutte le imbarcazioni presenti nella zona, la profondità dell'oceano, la nostra direzione di marcia e, attraverso un sottocomando, l'esatta conformazione del fondo marino (Contour Imaging Display), tuttavia non presente sugli Alfa. La schermata base del sonar può essere ingrandita a piacere per consentire una più comoda consultazione. Possiamo utilizzare sia i sonar Attivi che Passivi. Il primo tipo produce il classico "ping" prodotto dalla onde sonore che eventualmente rimbalzano contro un oggetto posto nelle vicinanze; questo tipo di sonar avverte però della nostra presenza il nemico che viene identificato. Il secondo tipo di sonar invece si serve di microfoni subacquei in grado di analizzare ed "ascoltare" i movimenti dell'acqua intorno a noi. L'interpretazione dei dati forniti dal sonar passivo sfiora i limiti della percezione umana in quanto si basa su difficilissime e azzardate letture delle analisi spettrografiche e dei dati raccolti dai microprocessori posti nei microfoni. L'esattezza delle auscultazioni può essere incrementata utilizzando un lungo cavo pieno zeppo di microfoni (Towed Array) agganciato al sottomarino in movimento. Questo accorgimento tuttavia limita notevolmente la



ELECTRONIC ARTS ™



manovrabilità del battello. Dal periscopio possiamo osservare il nemico "negli occhi" e interrogando l'addetto alla manutenzione (che su un 688 se ne sta tranquillamente a fumarsi la pipa) otterremo la sottoschermata sullo status della nostro battello. Anche qui, come in Silent Service, verranno evidenziate le porzioni o gli apparati specifici del sottomarino eventualmente colpiti o danneggiati. Vediamo quindi nei dettagli le missioni proposte dal programma. Nella prima, Torpex '89 (solo per un 688), dovremo dar prova della nostra abilità come comandanti di un vascello che costa più di un bilione di dollari; per fare ciò in soli 15 minuti (reali) dovremo affondare tre cacciatorpedinieri Forrest Sherman evitando di essere scoperti da alcuni elicotteri della marina che pattugliano la zona di esercitazione. Nella missione Shake'em (688 e Alfa) non si spara: basta far perdere le nostre tracce per almeno tre minuti ad un sottomarino sovietico o americano, a seconda della nostra nazionalità, che ci sta seguendo con il sonar. Nella Sub Ops (solo per Alfa) dovremo proteggere la via d'accesso al porto di Polyarnyy intercettando eventuali invasori imperialisti. In Mumar Cadaver (solo per 688) ci sono da affondare quattro petroliere libiche appena uscite dallo Stretto di Gibilterra. I bersagli in questione sono chiaramente scortati da alcune navi da guerra e a complicare il tutto è presente un intenso traffico marittimo di potenziali, innocenti "vittime"! Nella missione Escape (688 e Alfa) ci troviamo ad attraversare lo stesso stretto della Mumar Cadaver dove un sottomarino nemico ci sta "aspettando". E' perciò basilare riuscire a raggiungere l'Atlantico senza venire intercettati dalle sonde nemiche. Nella Goulash (non si mangia ed è solo per i 688)!) le cose si fanno più complicate; in una specie di guerra fredda dovremo scortare ben sei cargo iugoslavi verso il porto di Trivat in un determinato limite di tempo. Gli Alfa sovietici hanno ordine di affondare tutto ciò che di nemico si muove in queste acque! Nella Cat Walk (688 e Alfa) ci troviamo alle soglie del Terzo Conflitto Mondiale. Il nostro compito consiste nel pattugliare il mare di Okhotsk a nord del Giappone, punto di transito di molti sottomarini nucleari sovietici. Analogo incarico è affidato ai comandanti degli Alfa sostituendo la suddetta zona di guerra con il Passaggio di Kunashir, antistante al porto di Vladivostok. Nella Surprise Party e nella Homecoming (entrambe per 688 e Alfa) ci troviamo ad affrontare scenari di guerra sempre più definiti e complessi per poi sfociare nello scontro finale della Hit & Run dove si dovranno colpire anche bersagli sulla terraferma.



Pagine grafiche spettacolari, immagini digitalizzate e non per ultima una stupenda visualizzazione dei binoculari del periscopio, confezionano egregiamente tutta questa serie di originali e realistiche caratteristiche del programma. Il sonoro non è all'altezza della situazione solo se non si può disporre di un device musicale. La gestione via mouse è a dir poco superba.

CONCLUSIONI

Il grado di realismo con cui è stata strutturata ogni singola fase di 688 Attack Sub è senza precedenti. Leggere attentamente e memorizzare l'intero manuale è decisamente basilare per poter giocare e vivere fino in fondo questa entusiasmante esperienza. La grafica eccezionale, che nulla ha da invidiare agli Amiga e agli ST, rende ancor più viva e stimolante questa simulazione davvero unica nel suo genere. 688 Attack Sub vanta molti gloriosi predecessori, ma si impone per originalità, giocabilità ed interesse e riesce a dire una parola definitiva nel mondo delle simulazioni. Si supera perfino il recente Stealth Fighter e l'arcinoto Gunship; in questo gioco ECA le capacità di un personal dei nostri tempi sono state sfruttate al massimo per entusiasmare e stregare ogni amante di queste simulazioni. Val la pena di risparmiare qualche soldo per potersi permettere un fantastico viaggio a bordo di un vero sottomarino computerizzato!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,2

BATTLES OF NAPOLEON

SSI

APPLE - IBM - C64/128
VERSIONE PROVATA C64
PREZZO L.IT: 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Questo nuovo wargame della SSI permette di rivivere tutte le battaglie che hanno visto come protagonista Napoleone e le truppe francesi nei vari campi di battaglia dell'Europa del diciannovesimo secolo. BATTLES OF NAPOLEON permette anche di costruirsi i teatri degli scontri e le unità da impiegare nei combattimenti. Inoltre, sempre tramite l'editor, si può dare vita a battaglie mai avvenute nel passato. Il programma è strutturato come il più classico degli wargame, il territorio è suddiviso in esagoni dalle dimensioni di circa 100 yard. L'editor permette di modificare tutte le caratteristiche delle battaglie: dal valore delle unità alla configurazione del territorio. Il terreno degli scontri può essere costruito esagono per esagono, si possono piazzare città, boschi, fiumi, strade, colline, montagne (si può persino scegliere fra cinque diverse inclinazioni del terreno). Le varie unità che compongono l'esercito possono essere create dal giocatore, si possono generare unità mai esistite nella realtà. Si può variare il tipo di armamento di ogni singola unità, la mobilità e la nazionalità. Si può anche stabilire il valore del morale e la leadership di ogni singolo battaglione. Con il programma viene inoltre fornito un disco contenente i background di quattro battaglie avvenute realmente e combattute dal grande generale:

- Borodino: siamo nel 1812, più esattamente in giugno, Napoleone decide di iniziare la campagna di Russia, che lo condurrà alla disfatta totale. Durante l'estate, le truppe francesi dopo alcune sanguinose battaglie, hanno duramente sconfitto le armate dello zar e si stanno inoltrando in profondità nel territorio sovietico. In settembre Napoleone inizia una battaglia che dovrebbe scrivere la parola fine a questa guerra: Borodino è il risultato!! Dopo alterne vicende, che videro le forze in campo duramente provate da feroci scontri, Napoleone si aprì la strada per Mosca. Solo il generale Inverno potè dove aveva fallito l'esercito russo ed alla fine del 1812 la Grande Armata francese cessò di esistere come forza operativa. I sogni di gloria di Napoleone si spensero proprio sulla strada che l'avrebbe condotto a Mosca.

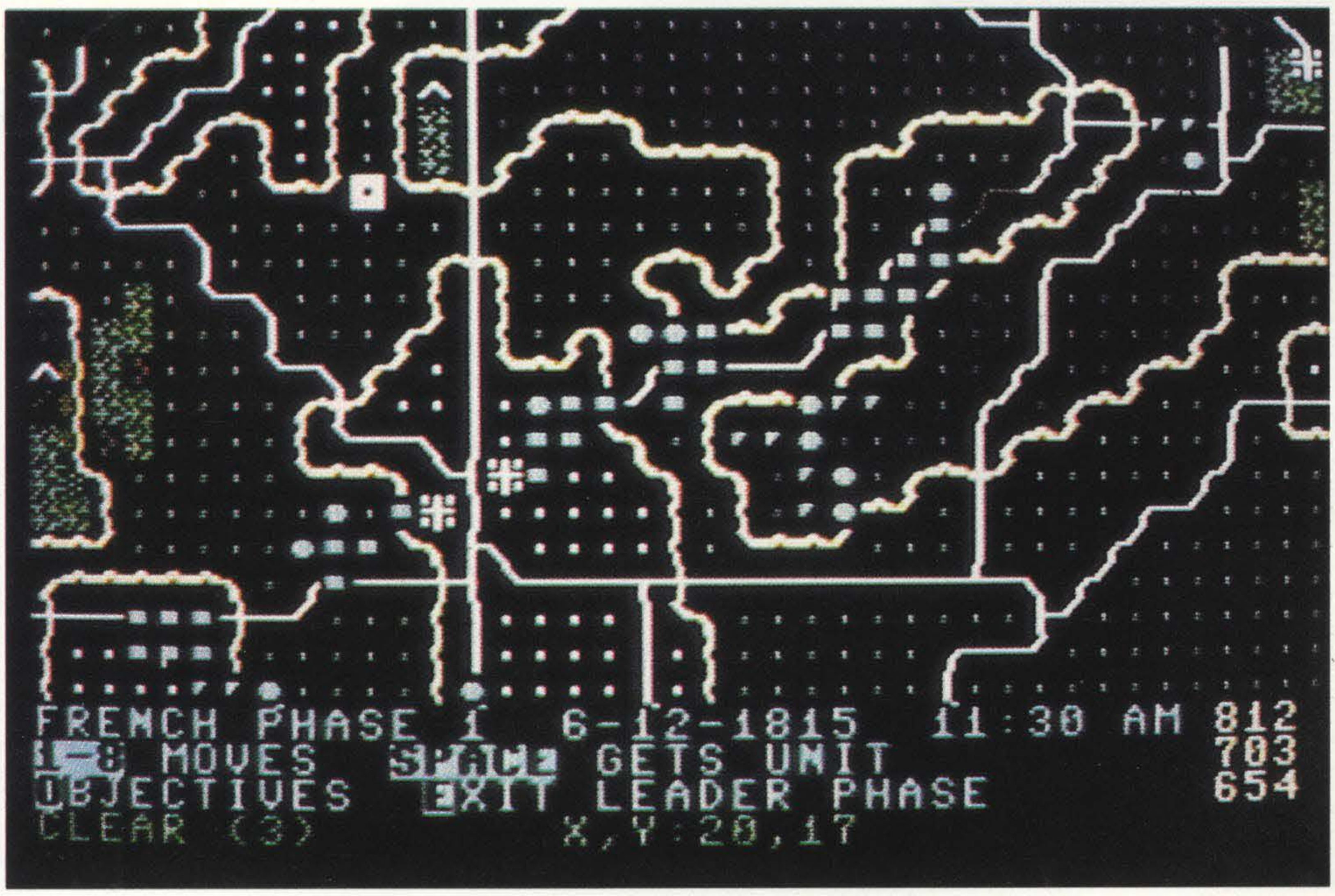
- Battle of Auerstadt: nel 1806 Napoleone iniziò la campagna di Prussia, il 14 ottobre si scontrò con l'intero esercito nemico. Le forze prussiane erano nettamente superiori a quelle francesi, nonostante ciò, Napoleone riuscì a sconfiggere duramente il nemico. La proverbiale imbattibilità prussiana venne disintegrata in poche ore, grazie anche ad un grossolano errore commesso dal comandante in capo delle forze tedesche che lanciò nella battaglia la cavalleria senza il supporto della fanteria, permettendo così alle artiglierie francesi di fare a pezzi gli squadroni prussiani.

- Battle of Waterloo: è l'estate del 1815, Napoleone è riuscito a fuggire ed a riorganizzare le forze. Il giorno 16 di giugno il generale Corso divide le proprie forze per combattere contemporaneamente le armate inglesi a Quatre Bass e quelle prussiane a Ligny. Dopo due giorni Napoleone decide di impegnare il grosso delle proprie truppe contro le armate del generale Wellington. Dopo disperati attacchi contro le posizioni britanniche le truppe francesi vengono sconfitte dalle preponderanti forze avversarie. Al termine di innumerevoli scontri le forze britanniche ebbero ragione del rinato esercito francese, i sogni di gloria di Napoleone ebbero così termine per sempre. Queste sono solo alcune delle possibilità di BATTLES OF NAPOLEON, wargame disegnato da David Landrey e Chuck Kroegel, gli stessi di GETTYSBURG: THE TURNING POINT. Il tempo medio per giocare una battaglia varia dalle 2 alle 20 ore, se però ci si costruisce il teatro degli scontri il tempo necessario è nettamente superiore. La grafica è la solita degli wargames della SSI, le unità sono ben disegnate e facilmente distinguibile nel corso delle varie operazioni. Il game si rivolge ad un pubblico di appassionati che già conoscono gli wargames ed hanno iniziato con programmi più semplici, la giocabilità è elevata, ma il programma è molto complesso da gestire.

CONCLUSIONI

Una simulazione di livello medio alto, che si rivolge ad un pubblico di "esperti" che già conoscono i programmi della SSI e gli wargames in generale. La versione per IBM è in grado di "vedere" le schede grafiche della nuova generazione come l'EGA, a giorni dovrebbe iniziare anche la commercializzazione della versione su dischi da 3" 1/2 (sempre per MS-DOS).

Complessivamente BATTLES OF NAPOLEON è un ottimo wargames, ben fatto e dalla giocabilità elevata. La possibilità di costruirsi i più svariati scenari, aggiunta alla possibilità di utilizzare i background di alcune grandi battaglie dell'epoca, rende il programma veramente interessante e lo pone al vertice della produzione della SSI.



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,2

FIRECONE

PSS

AMIGA - ATARI
PREZZO LIT: N.P.
IMPORTATORE: LEADER

Siamo nel ventunesimo secolo, il mondo è diviso in quattro grossi blocchi che si contendono il potere sull'intero pianeta. Le nazioni più potenti sono la Lega Europea (EUROPEAN LEAGUE) e il blocco del Pacifico (PACIFIC COMBINE), ci sono poi l'unione dei paesi islamici (ISLAM) ed il gruppo dei paesi sudafricani e dell'Africa Centrale (U.A.S.).

I due blocchi militari sempre in conflitto per il predominio sono l'EUROPEAN LEAGUE ed il gruppo del Pacifico o PACIFIC COMBINE. Gli stati del blocco comunista non sono stati presi in considerazione dagli autori, ed onestamente non ne comprendiamo il motivo. Potete scegliere se capeggiare una armata del PACIFIC COMBINE o una dell' EUROPEAN LEAGUE.

Il programma si presenta come un classico wargames ad esagoni, con l'ausilio del mouse selezionate l'unità che vi interessa e impartite i comandi che ritenete opportuno. Logicamente le armate che capeggiate hanno poco a spartire con gli eserciti del ventesimo secolo.

Nel ventunesimo secolo i robot hanno fatto da tempo la loro comparsa ed i carri armati hanno avuto delle evoluzioni impressionanti. Potete disporre di:

- INFANTRY: veri e propri uomini d'acciaio, armati con cannoni al plasma e fucili laser in grado di lanciare potenti granate nucleari
- NOVA GUN: artiglieria pesante, cingolata, controllata da un computer, è in grado di sparare 150 cariche nucleari al minuto
- GRAV TANK: carri armati velocissimi, si spostano su un cuscinetto d'aria, che consente loro una grande mobilità, possono passare su fiumi, laghi e zone impervie senza dovere eseguire lunghi giri per evitare gli ostacoli
- HEAVY TANK: carri armati pesanti, sono molto meno mobili dei GRAV TANK, ma hanno un armamento più potente ed una corazza più resistente ai colpi delle artiglierie avversarie
- LEVIATHAN: è l'arma più potente mai creata dall'uomo, ha la potenza di fuoco di un battaglione di HEAVY TANK, nulla può resistere alla preponderante forza di questi evolutissimi mezzi
- COM-BASE: è il centro di comando delle operazione, dirige il fuoco dei NOVA GUN, raramente è in grado di spostarsi, solitamente è situato lontano dalle linee di combattimento, la sua perdita riduce di molto la precisione di fuoco delle unità controllate.

Come vedete l'armamento è molto diverso da quello che solitamente si incontra sui campi di battaglia. Gli scontri che si possono vivere sono innumerevoli, nel disco sono stati registrati dagli autori nove scenari differenti che permettono al giocatore di farsi una adeguata idea delle potenzialità del programma.

Una volta impratichitosi il giocatore può (anzi deve) costruirsi i terreni degli scontri e creare i due eserciti che si contenderanno la vittoria finale. Per caricare il generatore di giochi basta digitare "GEN" (in presenza del cursore).

Il generatore di programmi permette di costruire il campo degli scontri, si può scegliere fra diversi tipi di terreno: si va dai boschi, alle montagne, alle città, alle rovine di città, ai fiumi, alle strade. Per creare il background si deve utilizzare la tastiera. Il non poter utilizzare il mouse in questo frangente rende un po' macchinosa la creazione dei campi di battaglia e dei due eserciti. Se si seguono alla lettera le istruzioni in poco tempo si riesce a costruire senza troppi problemi il primo scenario.



La creazione delle armate che si contrappongono, invece, è troppo macchinosa, i meno esperti rischieranno di perdersi nei meandri di questa operazione, troppo complicata e soprattutto eccessivamente lenta.

Col programma, oltre al manualetto, viene fornita una mappa, sulla quale il giocatore può disegnare l'orografia del campo di battaglia prima di iniziare a crearlo.

CONCLUSIONI

FIREZONE è un wargame passabile, molto facile da giocare e da capire, adatto soprattutto a chi non vuole avventurarsi in simulazioni troppo complesse o eccessivamente difficili da gestire.

Una partita solitamente dura poco più di un ora, al massimo un paio d'ore, siamo perciò molto lontani dagli wargames della SSI che richiedono giorni di gioco per giungere in vista della vittoria finale. Alla facilità del game corrisponde però un generatore di battaglie fatto abbastanza male, soprattutto, perchè non prevede l'utilizzo del mouse, il che rende laboriosa la costruzione dei terreni degli scontri e delle armate impegnate nella battaglia. Graficamente il programma è ben riuscito, i particolari sono un po' grossolani, ma le varie unità si distinguono bene e basta un colpo d'occhio per avere presente lo stato dei combattimenti.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,8

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - HILLSFAR

SSI

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM64
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Arriva il terzo episodio della arcinota saga di Role Playing Game degli Advanced Dungeons & Dragons recentemente trasferita su home computer. Questa nuova storia si intitola Hillsfar e si presenta subito più come un adventure che un vero gioco di strategia. Dopo i primi due "Dungeon" computerizzati, in cui prevaleva l'aspetto tattico e quello prettamente arcade (ricordiamo Heroes of the lance e Pool of radiance) in Hillsfar viviamo una vera avventura condita da un pizzico di azione.

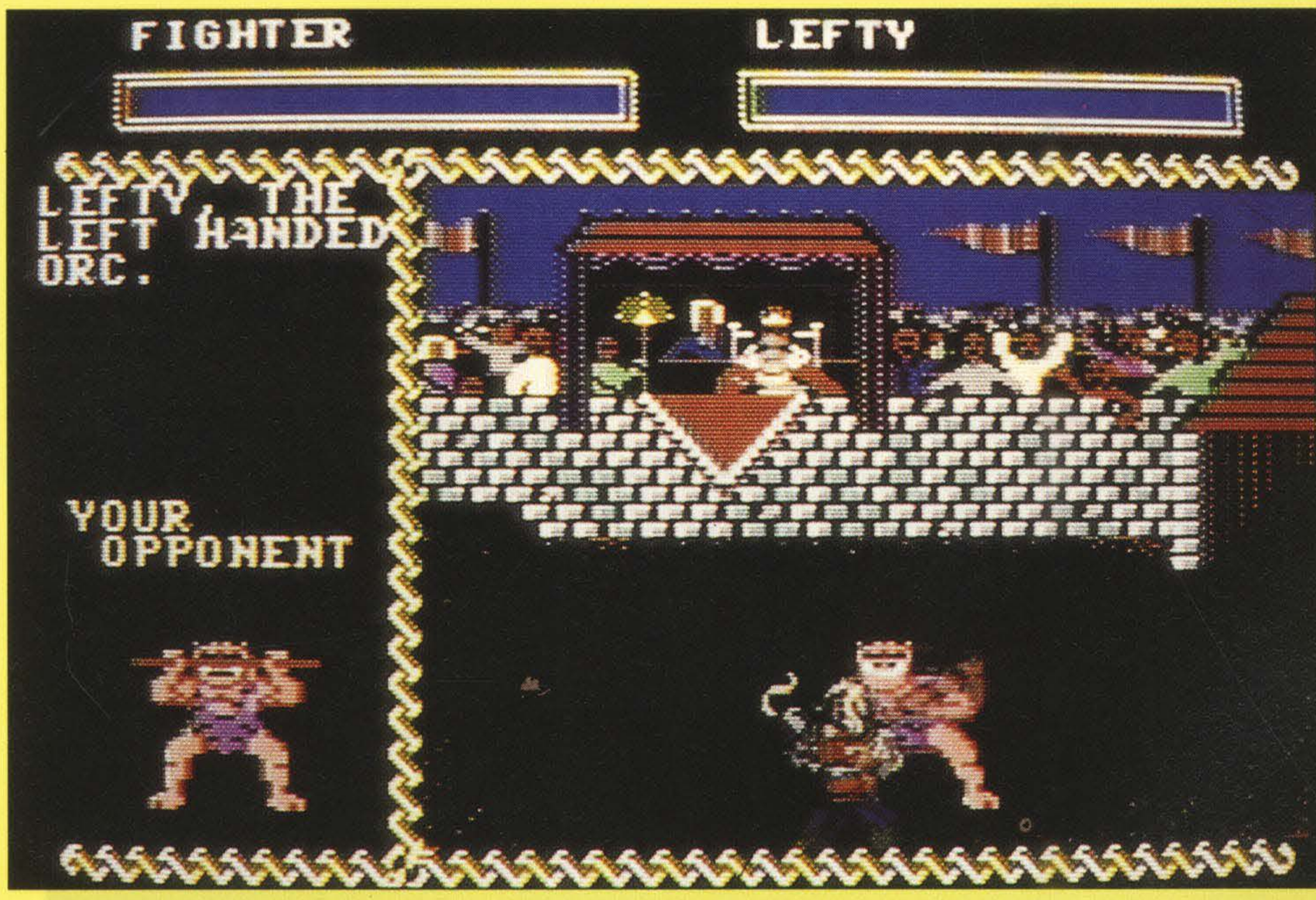
Dopo una lunga guerra che ha stremato il nostro esercito ci troviamo accampati nelle vicinanze della città di Hillsfar. All'interno delle mura non si possono portare armi di nessun tipo nè utilizzare poteri magici di cui unico ed indiscusso possessore sembra essere uno stregone-reggente. Hillsfar vanta un glorioso passato che risale a prima della caduta del Consiglio; il mago-mercante Maalthiir si è quindi autoproclamato sovrano della città e dintorni e regna incontrastato applicando leggi molto dure e severissime. Maalthiir non vanta molti alleati e perciò il suo piccolo esercito di "bravi" (i rossi cavalieri piumati) stenta ad assicurare l'egemonia del sovrano minacciata dai vicini principi particolarmente attratti dalla ricchezze di Hillsfar.

La città quindi rappresenta un ottimo ambiente per ogni impavido avventuriero che con un pizzico di fortuna e di magia nascosta può trovare una facile via alla richezza ed al successo.

Addentrandoci fra le minacciose mura potremo vagabondare incontrando la popolazione, commerciando e visitando moltissimi luoghi che possono nascondere gradite (ma non sempre!) sorprese. Non dimentichiamo che Hillsfar è ancora considerata il "Gioiello del Mare della Luna" e nelle sue "arterie" scorre oro, gloria e benessere. Ci troveremo quindi a vagare per famose locande e sordide taverne, per cimiteri e palazzi incantati e perfino per la rete fognaria della città, sino all'interno della residenza di Maalthiir. Sposeremo i nostri interessi a quelli delle varie gilde commerciali, entreremo a far parte del circolo degli arcieri e, se la dea bendata non ci sarà particolarmente propizia, dovremo scontrarci nell'arena con gladiatori assetati di sangue.

Hillsfar è dunque un gioco che vive di vita propria all'interno delle RAM e si apre a noi in una vastissima totalità che ci permette di vivere un'avventura incredibilmente reale. Molti sono gli scopi e le mete da raggiungere e tutto dipende dalle nostre aspirazioni e dalla nostra abilità.

Come già avveniva in molti game di questo genere all'inizio di ogni partita possiamo creare un nuovo personaggio da gestire o utilizzarne uno precedentemente memorizzato sul classico disco dati (da creare). Si parte quindi con una scena tipicamente arcade: a cavallo di un possente destriero dovremo percorrere la strada maestra che conduce alle porte di Hillsfar. Utilizzando il joystick dovremo saltare ed evitare molti ostacoli che si trovano sul tracciato. Si possono anche seguire dei sentieri dimenticati e delle scorciatoie, alcune delle quali sono evidenziate sulla stupenda mappa contenuta nel manuale di istruzioni. Se si cade da cavallo si corre il rischio di perdere il proprio destriero che può darsi alla fuga. Tornare al nostro



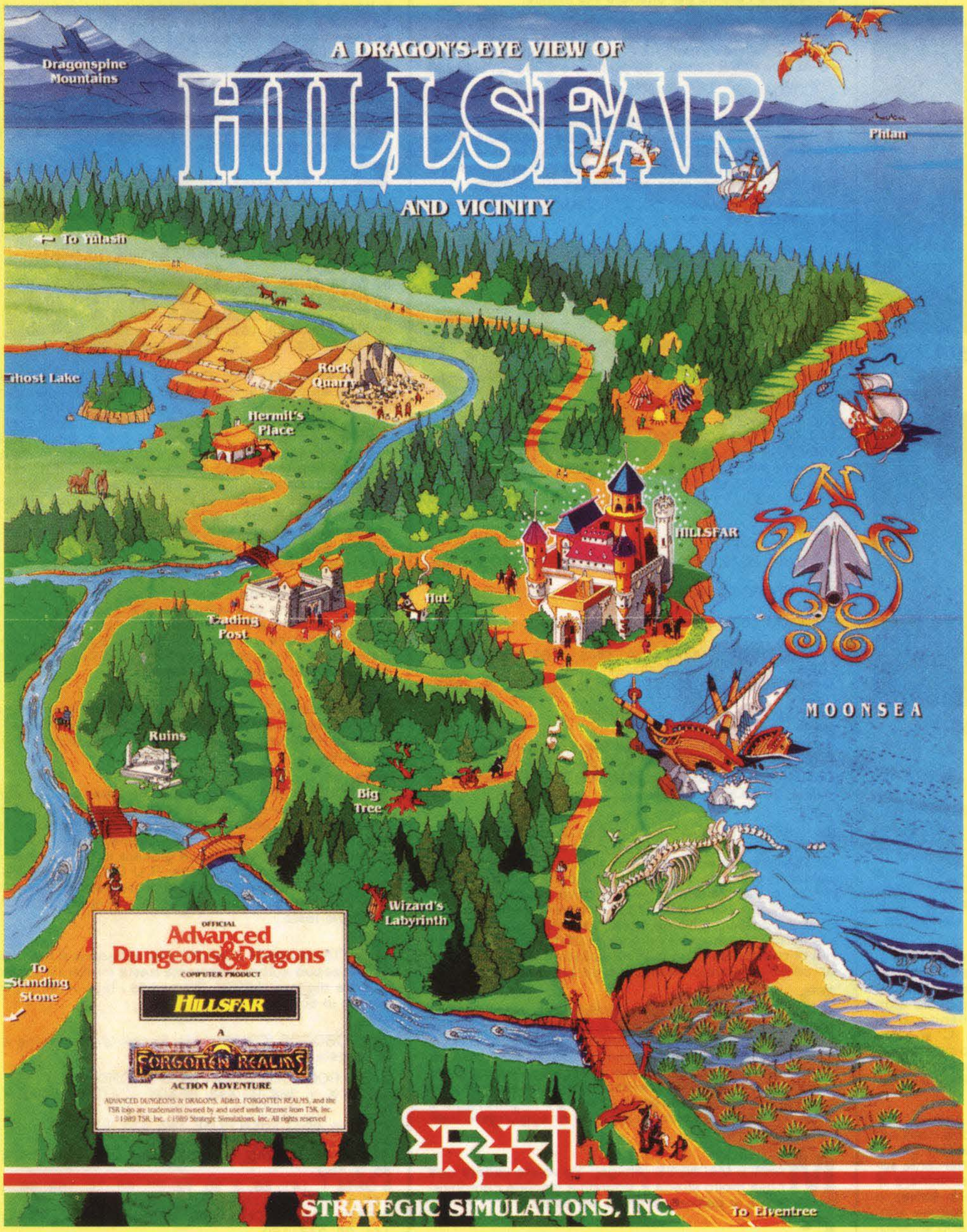


campo base per recuperarne un'altro comporta il rischio di incontare predoni e briganti.

Una volta giunti a destinazione, che può essere anche qualsiasi luogo nei paraggi della città, ci muoveremo e agiremo secondo l'impostazione classica di giochi come The Bard's Tale e Alternate Reality. Apparirà infatti la visione tridimensionale dei luoghi ove ci troviamo e la solita sfilza di menu e di finestre di dialogo che gestiscono ed aggiornano continuamente l'avventura. Hillsfar è popolata da nani (prevalentamente abili artigiani o ladri), elfi o ibridi uomo-elfo (abilissimi nelle arti magiche e nel recuperare oggetti perduti), gnomi (simili ai nani non solo nell'aspetto!) ed umani (guerrieri, stregoni, sacerdoti, predoni, eecc.). Se impersonifichiamo un personaggio umano possiamo diventare guerrieri, ladri, stregoni o sacerdoti, entrando a far parte delle varie confraternite. Se invece siamo di razze diverse sarà possibile miscelare la propria connotazione sociale. I nostri attributi corrispondono però sempre alla forza, all'intelligenza, alla saggezza, all'abilità, al carisma e alla prestanza sia fisica che spirituale. I punteggi che vengono totalizzati giocando ad Hillsfar sono calcolati in base ai punti di resistenza (o Hit Points), relativi ai combattimenti sostenuti, e ai punti di esperienza (Experience Points) correlati alla quantità di tesori recuperati. Spesso il programma ci sottopone quesiti o ricerce particolari che ci porteranno ad esplorazioni particolareggiate e a conversazioni con determinati abitanti del luogo. Ci viene in aiuto il manuale fornendoci persino l'orario di apertura e di chiusura di tutti i locali ed i luoghi di pubblico interesse di Hillsfar. Si gioca con il joystick e con molti, insostituibili, comandi da tastiera.

L'aspetto grafico del programma si rivela particolarmente curato anche sull'otto bit che abbiamo tra le mani; ogni singola scena o particolare risulta chiara, coloratissima e ben animata ancor meglio di quanto accadeva nei precedenti "Dungeons" SSI.

Gli effetti sonori sono particolarmente simpatici ed aiutano molto ad immergersi nella magica atmosfera delle terre di Hillsfar.



IL MONDO DI HILLSFAR E DINTORNI BY SSI

CONCLUSIONI

Nel complesso di può parlare di un vero successo anche se il soggetto di Hillsfar non eccelle per originalità. Diciamo che si tratta di un misto tra un The Bard's Tale ECA, un Alternate Reality Datasoft e uno stesso Questron SSI. Un pizzico di piacevolissima azione condisce un soggetto tanto caro agli avventurieri "dinamici" che preferiscono vivere in prima persona una stupenda fiaba ai limiti del fantastico. Peccato che il manuale sia, come sempre, in inglese.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

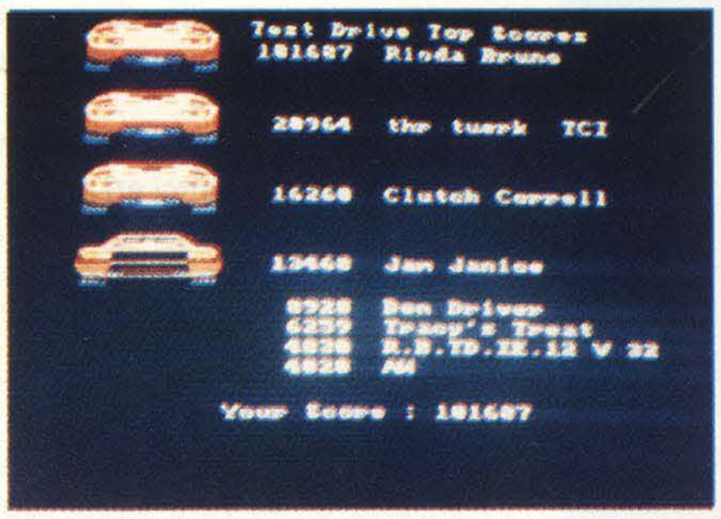
Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8

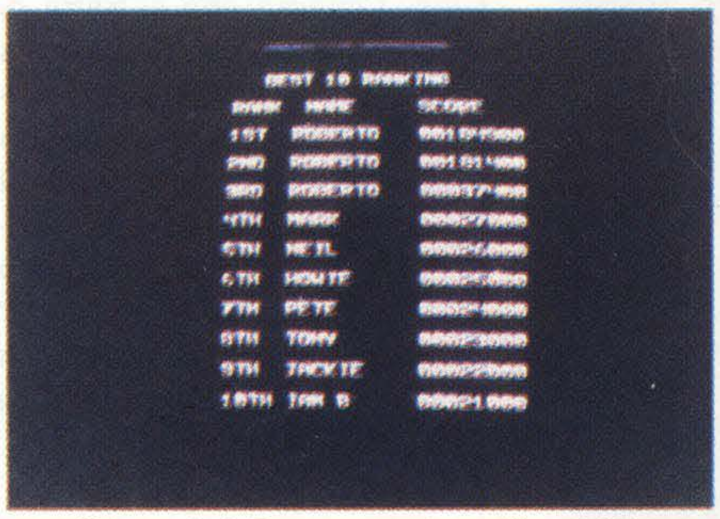
CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

CONSIGLI PER FOTOGRAFARE LO SCHERMO

1) Utilizzare preferibilmente un macchina fotografica del tipo Reflex
2) Posizionarla su di un cavalletto o su un ripiano ben stabile.
3) Impostare un tempo di posa inferiore ad 1/8 di secondo.
4) Se lo si possiede, attivare un freeezer dello schermo per bloccare le immagini in movimento (tuttavia i punteggi rimangono quasi sempre fissi e non sono interessati dal movimento degli sprite).
5) Non usare nessun tipo di flash o di lampeggiatore elettronico.
6) Scattare la foto in condizioni di luce attenuata o al buio, per evitare fastidiosi riflessi.



Riorda Bruno record su Test Drive



Giannini R. record su Ikari W.

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE (Amiga): Per iniziare ogni disciplina con ben tre lattine di Lucozade digitate la parola HINGSEN-J e schiacciate <del> quando appaiono gli high score. A questo punto l'intestazione dei record sarà "Demo". Digitate -J e schiacciate ancora <del>: apparirà l'intestazione "Mega Demo". Utilizzando quindi i tasti funzione da F1 a F10 si otterrà, all'inizio di ogni evento, un sacco di Lucozade.

FUSION (Amiga): Iniziate una partita normalmente, raccogliete la navetta e spostatevi nell'angolo superiore sinistro dell'area di gioco dove dovreste tornare con la buggy e guidare fino nell'angolo. A questo punto digitate "STONKER" e rientrate nella nave. Premendo "D" si passano tutte le armi a disposizione e con "C" si arriva subito al livello successivo. Ripetendo questo sistema nel secondo livello saremo quindi in grado di passare attraverso i muri (premendo "I") e raccogliere gli switch passandoci sopra (e premendo "F").

RAMBO III (Amiga e Atari ST): Quando ci si trova nel secondo edificio bisogna sempre indossare gli occhiali a raggi infrarossi (che funzionano correttamente solo se dotati di batterie). Non si deve mai camminare di fronte ai soldati altrimenti l'allarme si spegnerà. Arrivati in una stanza buia si utilizza il Glow Tube. Mai sparare senza il silenziatore. Anche se può sembrare strano si devono disattivare le porte elettriche camminando e andando contro agli interruttori sul muro. Il Mine Detector funziona soltanto quando si sono localizzate tutte le parti che lo compongono. Onde evitare che l'allarme smetta di suonare si deve cercare di non sostare mai su di un raggio infrarosso che passa sul pavimento.

ROCKET RANGER (Amiga): Cercate di salvare subito il professore per rallentare l'avanzata ed i progressi dei nazisti (non potranno avvalersi delle sue scoperte per aumentare la propria efficienza). Quando si attacca il dirigibile, per uccidere il mitragliere nella gondola, conviene sparare leggermente sotto di lui, spostandosi a destra e a sinistra per inquadrare il bersaglio. Gradualmente spostatevi verso l'alto fintantoché colpirete la gondola. Se i colpi vanno a segno quest'ultima lampeggierà: smettete subito di sparare! La seconda cosa da fare è trovare un buon deposito di Lunarium prima che quello di Fort Dix si esaurisca. Buone probabilità di trovarlo le abbiamo in Africa o in Sud America.

SWORD OF SODAN (Amiga): Iniziate a giocare normalmente ed esaurite tutte le vite al primo livello (l'area antistante alla città). Selezionate, dallo schermo degli High Score, l'opzione "Start New Game". Scegliete lo stesso personaggio di prima e continuate a premere <return> fintantoché non sarà stato caricato il primo livello. Premete ancora una volta <return> per fare apparire un punto esclamativo al posto del numero delle vite: voilà, vite infinite per tutti!!Ogniqualvolta verrà premuto ancora <return> si potrà avanzare automaticamente al livello successivo. Un cheat mode ancora più semplice consiste nel selezionare il guerriero maschio e perdere sempre tutte le vite al primo livello. A questo punto rigiocate e scegliete l'eroina per ottenere vite infinite.

PACMANIA (CBM64/128): Vite infinite? Non è un problema. Basta caricare il gioco, resettare il computer ed inserire POKE 28520, 165 (Return) e quindi SYS 14336 (Return).

PACMANIA (Amiga): Questo listato vi permette di ottenere 10 o infinite vite. Resettate il computer e caricate l'AMIGA BASIC. Digiate il listato seguente e salvatelo per usi futuri. mandate in esecuzione il programma e seguite le istruzioni chee appariranno su schermo.

```
10 REM *** PACMANIA CHEAT (C) PAOLO CALZA ***
20 CHECK = 0
30 CHEAT = 523776&
40 FOR N = CHEAT TO 523862& STEP 2
50 READ A$
60 A = VAL ("&h" + A$)
70 CHECK = CHECK + A
80 POKEW N, A
90 NEXT N, A
100 IF CHECK 251583& THEN PRINT "ERROR IN DATA":
END
110 PRINT :PRINT PLEASE ENTER YOUR PACMANIA DISK
IN DF0:
120 PRINT "AND PRESS A KEY": PRINT
130 A$ = INKEY$: IF A$ THEN 130
140 PRINT "DO YOU WANT UNLIMITED LIVES (PRESS U)"
150 PRINT "OR......JUST 10 LIVES (PRESS T)
160 A$ = INKEY$: IF A$ = "U" OR A$ = "u" THEN B$ = "C":
POKEW 523854&, 7737
170 IF A$ = "T" OR A$ = "t" THEN B$ = "C": POKEW
523846&,10
180 IF B$ C THEN 160
190 CALL CHEAT
200 DATA 2C79, 0000, 0004, 207C, OOFE, 88CO, 43F9,
0007
210 DATA FOOO, 303C, 0145, 12D8, 51C8, FFFC, 22FC,
DBFC
220 DATA 0000, 22FC, 0076, 4E5D, 32BC, 4E75, 4EB9,
0007
230 DATA FO1A, 41FA, 000A, 2948, 015A, 4EEC, 000C,
4DF9
240 DATA 0000, 4C00, 33FC, 0005, 0000, D220, 33FC,
5339
250 DATA 0000, D34E, 4ED6, 0000
```

ELIMINATOR (Amiga e Atari ST): Ecco le prime 13 parole chiave: AMOEBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, JAMMIN, KIKONG, LAPDOG, MIKADO.

CAPTAIN BLOOD (CBM64/128): Quando si atterra su un pianeta con l'OORXX premere <RUN/STOP> per atterrare immediatamente e parlare con l'alieno eventualmente presente. All'inizio di ogni partita atterrate sempre sul primo pianeta dove ci si trova. Usate la tecnica <RUN/Stop> prima descritta per incontrare il piccolo Yoko. Trasportatelo a bordo e teletrasferitelo su un pianeta straniero. Yoko morirà e durante gli ultimi attimi di vita fornirà le coordinate di un pianeta abitato dai Croolis. Questo ultimi vi daranno un incarico da svolgere.

BIONIC COMMANDO (CBM64/128): Non appena compare il nostro omino, al primo livello, ed il timer alla rovescia parte, premete SHIFT LOCK e il tasto "1". Il timer dovrebbe fermarsi e quando si esauriscono le tre vite altre otto dovrebbero essere assegnate. Nel secondo livello si deve raccogliere subito il bazooka e continuare a sparare al primo "lanciatore di scatole". Il punteggio e le vite si alzeranno seempre più sino a raggiungere livelli stratosferici!

MARBLE MADNESS (Amiga): Se volete vedere una cosa molto strana e simpatica lasciate completamente ferma la pallina nel primo schermo.

SUPER HANG ON (Atari ST): Negli high score, invece di inserire il vostro nome digitate "207L" ed apparirà una linea di puntini. Aspettate fino a quando non appare lo schermo successivo e quindi premete <CTRL>, <ALT> e "Z" (o "2"). Allo schermo seguente premete infine "T". A questo punto potrete modificare la forza centrifuga che regola gli spostamenti della motocicletta in modo da evitare le scivolate e le sbandate.

STARGLIDER II (Amiga e Atari ST): Caricate il gioco normalmente e incominciate una partita. Premete "F" per la visione fissa e rallentate la nave fino a fermarla. Amiga: premete <BACKSPACE> per mettere in pausa il gioco. Atari ST: premete <DELETE> per mettere in pausa il gioco. In entranbe le versioni digitate "WERE ON A MISSION FROM GOD" e dopo aver digiato la "d" di "God" premete "1" sulla tastiera principale (e non sulla porzioncina numerica!). Il cheat mode è così attivato e la potenza degli scudi e l'energia scendono e si fermano completamente ad un certo punto. Premendo "K", in ogni punto del gioco, tutte le volte che lo si desidera, si ottengono tutte le armi, Neutron Bomb inclusa.

F-16 FALCON (Amiga): Ancora un suggerimento utilissimo, dopo la completa guida di gioco apparsa sul numero scorso.Dopo il decollo il vostro "waypoint" per la missione scelta è già prefissato. Attivate il pilota automatico per dirigervi sul bersaglio tranquillamente. Per passare ad uno "stage" successivo continuate ad attivare sempre l'autopilota volando sotto i 500 piedi. Spegnete il radar e accendete i post-bruciatori. Se i MiG vi seguono l'autopilota vi condurrà immediatamente verso un faccia a faccia con il nemico. Ritornate al "Military Power" ed attivate il Radar nel modo "Borescan". QUando il nemico si trova a due miglia mitragliatelo per qualche secondo. Se venite colpiti ed i motori prendono fuoco invece di catapultarvi fuori dall'abitacolo, girate il muso dell'aereo verso casa e tenete premuti <HELP> e < - > sul tastierino numerico. L'F-16 inizierà a scendere lentamente; attivate il "tracking mode" e guardate fuori da un finestrino lateralee. Subito prima dell'impatto con il suolo tirate su il muso dell'aereo per atterrare sempre senza alcun problema. Selezionate "End Mission" e verrete salvati anche in territorio nemico.

BATMAN (CBM64/128 - versione su nastro): Questo listato serve per ottenere vite infinite nella prima parte del gioco. Per la seconda parte basta modificare la stringa 70 con: DATA 169, 181, 141, 210, 126, 76, 32, 6

```
10 FOR I = 348 TO 432: READ A:POKE I, A:NEXT
20 SYS 384
30 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 92, 3, 169
40 DATA 147, 141, 93, 3, 169, 1, 141, 94, 3, 96
50 DATA 173, 89, 1, 201, 32, 240, 4, 173, 5, 220
60 DATA 96, 169, 169, 141, 89, 1, 169, 1, 141, 90, 1, 96
70 DATA 169, 181, 141, 159, 125, 76, 32, 6
```

R-TYPE (Atari ST): Caricate normalmente il gioco; quando viene richiesto il dischetto B tenete premuto Help e digitate ME. Premete quindi il tasto cursore ù e inserite il secondo disco. Schiacciate la barra spazio per iniziare a giocare. A questo punto, grazie ai tasti funzione, si otterranno i seguenti bonus:invulnerabilità da alieni e muri (F5), invulnerabilità dai colpi nemici (F6), credits infiniti (F7), controllo del Pod via mouse per un ottimo e proficuo gioco a due (F8). Incredibile miscuglio di cheat mode lo si ottiene in questo modo: giocate fino al secondo livello e quando si esauriscono le vite non accetate un altro credit e lasciate ricaricare il gioco con la schermata di presentazione. Estraete il dischetto B ed inserite il secondo dischetto di Afterburner. Dopo un po' riapparirà il secondo livello di R-Type facile prò come il primo; al termine di questo il "cuore" non presenta il serpente e quindi sarà molto più facile distruggerlo. Fatto questo reinserite il disco B di R-Type e potrete ricominciare sempre il secondo livello di gioco con un sacco di armi ed un punteggio stratosferico!

SDI (Atari ST): Quando viene mostrata la tabella degli high score digitate ALERIC. A partita iniziata, utilizzando i tasti funzione, vi porterete a livelli di gioco avanzatissimi.

DOUBLE DRAGON (Amiga): Per ottenere vite infinite nell'opzione a due giocatori basta farsi uccidere fintantoché ogni partecipante rimane con una sola vita. A questo punto si schiacciano simultaneamente i due tasti du fuoco dei joystick e si può giocare con un numero infinito di vite. Digitando invece "R U CALLING MY PRINT A POFF!" durante la schermata di presentazione vi permette di uccidere qualsiasi avversario con la semplice pressione del tasto .

AFTERBURNER (Atari ST): Per accedere al livello successivo automaticamente basta mettere in pausa il gioco e digitare "AGES". Premendo i tasti < e > si raggiunge lo scopo.

ROBOCOP (CBM64/128): Eccovi un listato che vi regala vite e tempo infiniti.

```
0 REM ROBOCOP CHEAT BY G B LORD 1989
1 FOR X = 368 TO 438: READY: C = C - Y: POKE X, Y:
NEXT
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128: SYS 368
3 PRINT DATA ERROR
4 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141,
85, 3, 169
5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 88, 72, 169, 96, 141,
147, 172
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163,
141, 39, 247, 169
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 32, 208, 96, 72, 169,
96, 141, 36
9 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141,
236, 167, 76, 158, 1
```

Si ringraziano tutti coloro che hanno spedito i truccchi

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Questo mese due nostri lettori, Moreno e Rocco di Melegnano (MI), hanno finalmente risolto una bella avventura della Infogrames: Qin.
Prontamente ci hanno spedito la soluzione, passo per passo, dell'avventura, per la gioia e la delizia dei tanti amanti di adventure...

LA LETTERA DI QIN

Una forza implacabile ti ha spinto a rompere il vaso, tale era il tuo destino, gli dei hanno voluto così.
Tu diventerai il loro strumento di vendetta perchè essi hanno un conto da saldare con Qin.
In effetti costui ha bruciato tutti i libri del regno ed ha fatto uccidere i saggi che custodivano la memoria del nostro popolo.
Per tutta la sua vita Qin ha cercato il segreto dell'immortalità e lo ha portato con sè nella tomba.
Quel talismano gli permette di essere immortale presso gli dei.
Vallo a riprendere, ma attento!
Ci riuscirai solo se saprai superarare le prove che gli dei ed i demoni metteranno sulla tua strada in modo da dimostrare il coraggio e la tua lealtà.
Io stesso ho sparpagliato i 5 pezzi del piano del sepolcro.
Non posso dire niente di più.

QIN - Il Mistero dell'esercito di terracotta

IL VASO IMPERIALE

1 ROMPI VASO
2 PRENDI PERGAMENA
3 PRENDI AMULETO
4 NORD

INGRESSO PALAZZO FAMILIARE

5 OVEST
6 LEGGI PERGAMENA
7 PARLA
8 APRI COFANETTO
9 PRENDI BORSA
10 PRENDI SALVACONDOTTO
11 EST
12 NORD
13 APRI CASSETTO
14 PRENDI COLTELLO
15 SUD
16 EST

NELLA VALLATA

17 SUD
18 SUD
19 PAGARE
20 SUD

LO SCIAMANO IN MEDITAZIONE

21 SEDERE
22 PARLA
23 NORD ---- (attendere l'arrivo della barca)
24 NORD
25 PAGARE
26 NORD
27 NORD

RIVA DESTRA DEL FIUME GIALLO

28 TAGLIA BAMBU'
29 PRENDI LIANE
30 LEGA BAMBU'
31 NORD

I SAGGI DELLA FORESTA

32 PRENDI TEIERA
33 PARLA
34 EST
35 CAMMINA CANALE
36 PASSAGGIO INFERNO
37 SUONA GONG
38 PARLA
39 USCIRE
40 OVEST
41 OVEST
42 OVEST
43 PRENDI RISO
44 NORD

UN POSTO DI CONFINE SORVEGLIATO

45 PARLA GUARDIA
46 DARE SALVACONDOTTO
47 NORD
48 PARLA
49 PARLA
50 PARLA
51 PARLA
52 SUD
53 OVEST
54 SUD
55 ANNUSA
56 TAPPA NASO
57 PARLA
58 SALUTARE (si passa al secondo disco)

IL BORDO DI UNA FORESTA D'ALTRI TEMPI

59 EST
60 OFFRI ACQUA
61 OVEST
62 OVEST
63 SALI BARCA
64 PAGARE
65 SUD
66 SUD
67 OVEST
68 OVEST
69 CHIAMA
70 PARLA
71 EST
72 EST
73 SUD
74 EST
75 SUD

QIN LA RICERCA DELL'IMMORTALITA'

PARLA
76 PROSTERNARSI
77 NORD
78 OVEST
79 OVEST
80 SUD

XIAN LE PORTE DEL PALAZZO IMPERIALE

81 SUD
82 DARE INVITO
83 PROSTERNARSI
84 DIVERTIRSI
85 PARLA
86 NORD
87 NORD
88 EST
89 SUD

UN VECCHIO PONTE SUL FIUME

90 ESAMINA PONTE
91 PILIRE BALAUSTRA
92 PRENDI ORO
93 SUD
94 PAGARE PADRONE
95 LIBERARE
96 EST
97 CERCA LIOU
98 PARLA
99 EST
100 SUD
101 PRENDI BOTTIGLIA
102 PARLA (fino a quando gli dei vi richiamano)

DAVANTI A VOI IL SEPOLCRO

103 OVEST
104 ESEMINA PARETE
105 METTI AMULETO
106 BERE VINO

IL PRIMO SOTTERRANEO

107 CAMMINARE MURO
108 OVEST
109 PARLA
110 OVEST
111 ESAMINA
112 ESAMINA OCCHI
113 LODATO QIN

INGRESSO DEL SECONDO SOTTERRANEO

114 ABBASSARSI
115 ESAMINA FUOCO
116 TORCIA SINISTRA
117 NORD
118 OVEST
119 TOGLI LEGNO
120 MOSTRA BI SACRO
121 LSUD
122 EST

LE STELE DELLA TIGRE DI QIN

123 ESAMINA STELE
124 METTI CHIAVE
125 NORD
126 ESAMINA QIN - ESAMINA TALISMANO
127 PRENDI TALISMANO

M. Boselli e R. Fasano dell'UKS di Melegnano
Moreno Boselli Via Dezza 55 Melegnano 20077 (MI)

ECONOMIC NEWS

Questo spazio è completamente gratuito.
Le lettere vanno inviate con l'apposita cedola che troverete nelle prime pagine di Videogame & Computer World.

La redazione non si assume nessuna responsabilità riguardante il contenuto degli annunci.
Non tutti gli annunci potranno essere pubblicati per ovvie ragioni di spazio.

Comprano

PER ATARI COMPRO MANUALI ANCHE FOTOCOPIE DI PROGRAMMIDI GRAFICA: DEGAS ELITE-SPECTRUM-QUANTUM-CREATOR-ART DIRECTOR-AEGISANIMATOR E ALTRI
ALDO SCOGNAMILLO
VIA SANTA GILLA, 63
09122 CACLIARI
TEL:070/283559

PER ATARI MANUALI ANCHE FOTOCOPIE DI PROGRAMM9I DI GRAFICA: DEGAS ELITE-SPECTRUM-QUANTUM-CREATOR-ART DIRECTOR-AEGIS ANIMATOR E ALTRI
ALDO SCOGNAMILLO
VIA SANTA GILLA 63
09122 CAGLIARI
TEL. 070/283559

CARTUCCE PER CONSOLE "COLECO" "INTELLIVISION" "SEGA" "NINTENDO" E BASE "VECTREX" CON RELATIVE CARTUCCE
LATINI ERMENEGILDO
VIA MONTE,4
63030 RIPABERARDA (AP)
TEL:0736-933004

JOAN OF ARC
IGNAZIO GALLO
VIA DELLE DALIE,4
92019 SCIACCA (AG)
TEL:0925-25849

GIOCO "ROBOCOP" PER CBM 64 VERSIONE SU DISCO PAGHERO' IN CONTRASSEGNO
COSTANZI GIANLUCA
VIA GIULIO CESARE FALCO 21
81043 CAPUA (CE)
TEL 0823/962946

Vendono

50 DISCHI DS-DD C/A 5 1/4 A LIT. 40.000 + JOISTICK IN REGALO E PROGRAMMI SU CASSETTA PER CBM64
CAROLLO VALENTINO
ROSSI, 20
21020 BARASSO (VA)
TEL:0332-747492

ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 DA 512K A CHI ACQUISTA REGALO 10 DISCHI A SCELTA
COTTOGNI GIANNI
STRAMBINO, 23
10010 CARRONE (TO)
TEL:0125-712311

ATARI 800XL + REGISTRATORE + GIOCHI ORIGINALI + CORSO BASIC (4 NASTRI)
SCARPA ALESSANDRO
VIA BORGO S.G. 1154
30015 CHIOGGIA VENEZIA
TEL: 041-4965175

VENDO AMIGA 500 + 30 MANUALI E ARCHIVIO PROGRAMMI
SILVANO BOMPIERI
VIA SDA DEI COLLI,60
46040 MOZAMBANO (MN)
TEL:0376-800772 ORE SERALI

Cercano Contatti Per CBM64

MARCO SURDO
VIA S.CRISTINA, 131
47037 RIMINI (FORLI')
TEL:0541-758445

STEFANO SFRISO
VIA FORNOSE I TRONCO,18
31046 ODERZO (TV)
TEL:0422-712094

EMILIO SALARI
VIALE P.CO MAZZA,27
28047 OLEGGIO (NO)
TEL:0321-91876

LORENZO CASSAR
VIALE DELLA VITTORIA,63
92019 SCIACCA (AG)
TEL:21234

ALESSANDRO BRUNO
VIA LAGO SAN MICHELE N.1
10015 IVREA (TO)

Cercano Contatti Per AMIGA

DANILO CORNIA
VIA INZIANI,1
29100 PIACENZA
TEL:0523-65756

DAVIDE SETTIN
VIA MARCHESANE, 95
36061 BASSANO DEL GRAPPA (VI)
TEL:0424-24419 (502454)

LIONELLO DE NARDIS
VIA S. MARCO 19
29100 PIACENZA
TEL:0523-37584

LEONE STEFANO
VIA CARAVINO,8
10010 ALBANO D'IVREA (TO)

ERMES MORINI
VIA CORINI,22
PARMA
TEL:0521-72286

ALESSIO CARLINI
VIA TINA LORENZONI,44
50015 GRASSINA (FI)
TEL:0551-642087

SIMONE PRATOLINI
VIA DE ROSSI,74
50018 SCANDICCI (FI)
TEL:055-256561

FABIANO MARTINUZZI
VIA S. ZENONE,30
33030 S.TOMASO UDINE
TEL:0432-955594

GANDOLFI BRUNO
VIA CALAMANDREI,1
14049 NIZZA MONF. (AT)
TEL:0141-727216

GIUSEPPE MALASPINA
VIA MATTEOTTI PAL. E
04023 FORMIA (LT)
TEL. 0771/24618

ANTONIO CUPO
VIA MATTEOTTI, 2
0423 FORMIA (LT)

BRUNO RIORDA
VIA SAN GIULIO 27/C
21053 CASTELLANZA (VA)
TEL 0331/500371

Cercano Contatti Per ATARI

FERNANDO BUZZACARINI & NICOLA MAJELLO
VIA OGNISSANTI,56
35100 PADOVA
TEL:049-8072923

Cercano Contatti Per PC. COMP.

GIACOMO MARUSSI
VIA ACQUILEIA N 72
34072 GRADISCA (GO)
TEL 0481/93810

ACANFORA NICOLA
VIA NEWTON, 16
10036 SETTIMO TORINESE (TO)
TEL O11/8008269

REFERENDUM VIDEOGAME & COMPUTER WORLD 1989

Abbiamo ricevuto moltissime lettere che lo chiedevano, altre che accennavano alla possibilità di un vero scambio di idee con tutti i nostri lettori; finalmente eccolo qua, il Referendum sulle vostre preferenze che speriamo risulti molto utile per migliorare gli aspetti della nostra rivista e potenziare al massimo i suoi contenuti, nell'ottica di offrirvi uno strumento di informazione sempre più valido. Abbiamo creato questo piccolo questionario proprio per aprire un ennesimo dialogo con tutti voi che ci seguite da molto tempo. Dato che nelle risposte ai lettori non è sempre possibile dilungarsi in spiegazioni e chiarificazioni, ecco lo strumento adatto per comunicarci ogni vostra idea, parere e suggerimento. Compilate, imbustate e spedite! Videogame & Computer World è tutto vostro!

Nome e Cognome ______

Quanti anni hai? ______

Di cosa ti occupi? ______

Quale computer possiedi? ______

Da quanto tempo leggi la nostra rivista? ______

L'acquisti regolarmente? ______

Leggi altre pubblicazioni del settore? ______

Leggi riviste straniere? ______

Cosa vorresti all'interno della rivista? ______

Quale aspetto di Videogame & Computer World si dovrebbe migliorare, e come? ______

Vorresti più foto? ______

Vorresti più articoli? ______

Quale rubrica ti interessa di più? ______

Quali altri argomenti dovremmo trattare? ______

Vorresti avere la rivista in abbonamento postale? ______

Vorresti avere una hit parade basata sulle preferenze dei lettori? ______

Note: ______